КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

+ НАКЛЕЙКИ ПОСТЕР

ИГРОМАНИЯ

№ 4 (127)
АПРЕЛЬ 2008

THE CLUB
LOST: VIA DOMUS
ASSASSIN'S CREED
FRONTLINES: FUEL OF WAR

ПАРКУР
ГЛАМУР
ДВИЖЕНИЕ

MIRROR'S EDGE

鏡

ALIENS: COLONIAL MARINES
ALONE IN THE DARK
DUKE NUKEM FOREVER
BATTLEFIELD HEROES
PROJECT ORIGIN
THE SIMS 3

2 ЧАСТЬ ТИРАЖА С DVD

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО
СОФТ ■ ПАТЧИ ■ ДЕМО-ВЕРСИИ
КИБЕРСПОРТ ■ ИГРОСТРОЙ

www.granturismo.ru
www.playstation.ru
www.granturismoworld.com

PLAYSTATION.Network

POLYPHONY DIGITAL

3+
www.pegi.info

GRAN TURISMO 5 Prologue™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

РЕКЛАМА

НАСТОЯЩИЕ СОПЕРНИКИ

Gran Turismo 5 Prologue - самая реалистичная гоночная игра всех времен. Невероятная мощь PS3 позволяет показать лучшие автомобили мира в мельчайших деталях. Впервые в Gran Turismo реализована поддержка до 16 соперников в коллективной игре через интернет.

Gran Turismo 5 Prologue © 2007 Sony Computer Entertainment Europe. Разработано Polyphony Digital Inc. Все производители, автомобили, названия, торговые марки, изображения в этой игре могут являться торговыми марками или зарегистрированными материалами их владельцев. Любое использование этих материалов в игре не является признаком поддержки или спонсорства игры какой-либо из представленных сторон. Все права сохранены. PS и PLAYSTATION являются зарегистрированными товарными знаками Sony Corporation. Все права сохранены. Sony Computer Entertainment Inc. и является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation.

This is living

PLAYSTATION 3

ИГРОМАНИЯ

Привет!

Рекордная концентрация эксклюзива в номере, который вы сейчас держите в руках, превышает все мыслимые масштабы, так что, извините, но сегодня мы начинаем вещание без вступлений о том, как наступила весна и потекли ручьи (а будто без нас вы этого не заметили) и сразу переходим к основным событиям.

Итак, с восточного побережья США, где, как вы помните, еще с прошлого номера кукуют два наших спецкорреспондента, поступают свежие эксклюзивы от Electronic Arts. Во-первых, «Игромании» наконец-то удалось своими руками пощупать Mirror's Edge (*стр. 46*) — инновационный шутер про паркур, гламур и теории заговора. В реальности все оказалось настолько хорошо, что мы уже хоть сейчас готовы записать его в номинанты на «игру года». Кроме того, с мест докладывают о Dead Space (*стр. 34*). Первый хоррор-опыт EA уже за черт знает сколько лет дежурно пугает всех некст-геном и инновациями, но и играется неожиданно свежо. Наконец последний (по списку, но не по значению) EA-анонс этого номера… да, The Sims 3 (*стр. 54*). Симулятор выноса горшков и мытья посуды, а по совместительству — самая продаваемая компьютерная игра на Земле, совсем скоро разродится третьей частью, о которой сами авторы рассказывают используя обороты вроде «соционистическое моделирование».

Тем временем с противоположного побережья Соединенных Штатов телеграфирует Игорь Варнавский, два дня гулявший по Манхеттену в компании людей, которые сейчас заняты возрождением одного из самых главных имен в истории мировой игроиндустрии — Alone in the Dark. Обо всем, что они делают и уже сделали, читайте на *стр. 40*.

Далее буквально телеграфным штилем о событиях менее громких, но не менее важных. В Стокгольме, куда один из наших спецкоров заехал буквально на один день, состоялся показ свежих анонсов главной шведской игрокомпании Paradox Interactive (*стр. 86*). Два месяца и триста пятьдесят емейлов переписки с компанией Monolith наконец-то вылились в полноценный «первый взгляд» на Project Origin (*стр. 70*), игру, которая по-хорошему должна называться F.E.A.R. 2. Рэнди Пичфорд, большой друг «Игромании» из Gearbox Software согласился рассказать нашему журналу о недавноанонсированных Aliens: Colonial Marines и первые подробности о том, как будет выглядеть шутер по «Чужим» (которого мы ждем уже страшно сказать сколько лет) в исполнении авторов Brothers in Arms можно узнать на *стр. 74*.

Ну и последний сюрприз: после того как мы полгода терроризировали по телефону и заваливали письмами людей из 3D Realms (да-да, тех самых что уже десять лет делают Duke Nukem Forever), на наше интервью ответил вы не поверите кто. Как обычно шокирующие подробности — на *стр. 84*.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Подписка на Святой Земле

ארץ ישׂראל

Сегодня большую часть средневековой Святой Земли занимает уникальное еврейское государство Израиль, на четверть населенное нашими бывшими соотечественниками. Специально для тех, кто живя в Израиле продолжает говорить и читать по-русски, редакция «Игромании» сообщает, что наши журналы очень легко купить у дяди Абрама из Бат-Яма в Тель-Авиве, в Иерусалиме у тети Сони с привоза, а также в лавке дедушки Соломона напротив мацепекарни в Хайфе. Еще, конечно, на журнал можно оформить международную подписку.

О том, как подписаться на «Игромания» в Израиле, а также 90 других странах мира, можно спросить у старого Ицхака из Маханы или посмотреть на DVD в разделе «Инфоблок».

04 АПРЕЛЬ (127) 2008

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Варнавский
Редакторы Алексей Макаренков, Олег Ставицкий
Редакторы рубрик Николай Пегасов, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин, Эдуард Клишин, Георгий Курган, Дмитрий Карасев, Светлана Карачарова
Руководитель тестовой лаборатории Николай Арсеньев
Дизайн и верстка Роман Грыныха, *арт-директор*; Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Дмитрий Денисенко, *реклама*; Валерий Дмитриевский, Сергей Лянге
Корректура Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская, Анна Полянская
PR Нина Нестеренко

РЕДАКЦИЯ DVD

Продюсер видеонаправления Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редакторы Игорь Асанов, Семен Чечулин, Алена Ермилова
Дизайн интерфейса Илья Галиев
Программирование Дмитрий Михайлов

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редакторы Алексей Дмитриев, Алексей Невский
Верстка и программирование Денис Валеев, Денис Овчинников, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Руководитель отдела маркетинга Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе Ярославна Михайлова, Светлана Лозовая, Светлана Попова, Мария Королева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон–Пресс» *www.aviton-press.ru*
Тел/факс (495) 642 8780
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ 111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел.: (495) 231-2365
тел./факс: (495) 231-2364
e–mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Executive Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
PR Nina Nesterenko (nina@igromania.ru)
Advertising Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Marketing Yulia Kurbatova (kurbatova@igromania.ru)
Contacts 1 Perovskaya str, Moscow, Russia, 111524
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2008 © Igromania, 1997-2008
Тираж 240 498 Circulation 240 498

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 6 мая!

ИГРОМАНИЯ

34 СТРАНИЦА Dead Space. *Шлем ужаса и другие истории о космомутантах*

40 СТРАНИЦА Alone in the Dark. *Один день в парке культуры и отдыха*

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-19

Новостной меридиан 6
Даты выхода игр и игровых фильмов 18

DVD-МАНИЯ 20-31

Слово редактора 20
Сделано в «Игромании» 21
Игровая зона 22
Бонусы игровой зоны 23
Патчи 24
Интересности 28
Игры для всех/Демоблок 28
Машина времени 29

ВИДЕОМАНИЯ 32

Видеоновости за прошедший месяц * От винта!
Репортажи со всего мира * Во что поиграть в этом месяце 32

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 34-59

Dead Space. Хирургическое вмешательство 34
Alone in the Dark 40
Mirror's Edge. Свободное падение 46
Battlefield Heroes 50
The Sims 3. Жизнь других 54

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 60-83

Рейтинговая система рубрики R&S 60
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures 61
Interstellar Marines 62
Recoil Retrograd 63
This is Vegas 64
World in Conflict: Soviet Assault 65
FlatOut: Ultimate Carnage 68
Gish 2 69
Project Origin 70
Aliens: Colonial Marines 74
Zeno Clash 78
Race Driver: GRID 82

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 84

Duke Nukem Forever 84

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 86-89

Парадоксов друг. Игры от компании Paradox Interactive 86

R&S: ВЕРДИКТ 90-123

Мини-рецензии
Слово редактора * Сегодня, мама! 90
Дайвер. Тайны подводного мира * Red Baron Arcade
Вторая мировая: Нормандия * Fritz 11 91
Mofa Racer * G.B.R: Группа Быстрого Реагирования
Farm Vet * Провинциальный игрок 3 92
Полные рецензии
Assassin's Creed 94
Frontlines: Fuel at War 98
The Club 102
Lost: Via Domus 104
Turning Point: Fall of Liberty 108
Imperium Romanum 110
Penumbra: Black Plague 112
Hour of Victory 116
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific U-Boat Missions 117
Audiosurf 118
Death Track: Возрождение 119
Sam & Max Season 2:Chariots of the Dogs 120
The Spiderwick Chronicles 122
Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye 123

Алфавитный список игр в номере

A Vampyre Story 18
Age of Conan 176
Age of Conan: Hyborian Adventures 18
Age of Wonders 2 177
AGON: Потерянный меч 130
Alien Shooter Vengeance 29
Aliens: Colonial Marines 74
Alone in the Dark 18, 40, 49
American McGee's Grimm 18
American Wasteland 136
Anarchy Online 176
Another World 29
Aquaria 174
Armed Assault 22, 184
Army of Two 137
Assassin's Creed 12, 40, 50, 94, 138, 253
Audiosurf 15, 118, 139
Avencast: Ученик чародея 129
Baldur's Gate 12
Ballistics 2003 139
Ballistics 138, 139
Battlefield 50
Battlefield 2 12
Battlefield 1942 52
Battlefield 2142 12
Battlefield Heroes 50
Battlestations: Midway 8
Battlestations: Pacific 8
Battlezone 140
BioForge 34
Bionic Commando 140
BioShock 15, 43, 86, 89, 132, 133
Blade of Darkness 32
Blazing Angels 52
Blue Mars 209
Borderlands 40
Breakout 195
Brothers in Arms: Hell's Highway 138
Building & Co: You are the Architect! 18
Burnout 10
Caesar 4 200
Call of Duty 4 ..... 136, 186
Call of Duty 4: Modern Warfare 22, 132, 133, 234, 235
Call of Duty 14
Capcom 37
Castlevania 174
Champions Online 209
Championship Manager 11
Chronicles of Riddick: Return to Butcher Bay 6
City of Heroes 208, 209
City of Villains 209
Civilization 15
Civilization 4: Beyond the Sword 132
Clive Barker's Jericho 132
Clive Barker's Undying 137
Codename Panzers: Cold War 18, 131
Colin McRae DiRT 132
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 18, 131
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 22, 132
Command & Conquer: Red Aler 252
Company of Heroes 185
Company of Heroes: Opposing Fronts 22
Conflict: Denied Ops 252
Corridor 7 29
Corum Online 212
Counter-Strike 1.6 ..... 232, 233
Counter-Strike 22, 138, 233
Counter-Strike: Source 22
Counter-Strike 2 13
Crashday 22
Crayon Physics Deluxe 40
Crime Patrol 131
Critter Crunch 15
Crusader Kings 86
CryENGINE 2 7
Crysis 7, 8, 23, 24, 37, 40, 132, 133, 136, 174, 175, 182, 185, 234, 253
Damnation 10
Dance Dance Revolution 196
Dark Messiah of Might and Magic 138
Darkness Within: Сумрак внутри 130
Dead Space 34, 40, 137
Death Track: Возрождение 119
Demigod 40
Desert Strike 15
Deus Ex 11, 131
Deus Ex: Invisible War 131
Devil May Cry 4 ..... 18, 32
Diablo 2 23
Dino Crisis 29
Doom 3 252
Doom 250
DoA 233
Dracula: Origin 18
Drakensang: The Dark Eye 18
Duke Nukem Forever 7, 84
Dune 2 180
Dungeons & Dragons Online 12
Earth Eternal 209
Earth No More 7
Europa Universalis 86
Europa Universalis: In Nomine 87
Europa Universalis: Napoleon's Ambition 87
Europa Universalis: Rome 18, 87
Europa Universalis 3 ..... 14, 87
EVE Online 177, 180, 209
EverQuest 2 213
EverQuest 213, 214
F.E.A.R. Perseus Mandate 132

Алфавитный список игр в номере

F.E.A.R. 35, 43, 252
Fallout 12
Far Cry 7, 30
Far Cry 2 ....40, 138
Farm Vet 92
FIFA 08 ....9, 23, 132, 233
Final Fantasy 137
FlatOut: Head On 18
FlatOut: Ultimate Carnage 68
Flysis 218
Force of Arms 212
Fritz 11 91
Frontlines: Fuel at War 50, 98
Fury 215
G.B.R: Группа Быстрого Реагирования 92
Galactic Civilizations 2 ....18, 88
Galactic Civilizations 250
Gears of War 132, 133, 136, 176, 252
Gears of War 2 15
Ghost in the Sheet: Территория призрака 127
Gish 2 69
Gods and Heroes 11
Gothic 3 235
Granado Espada 210, 212
Gray Matter 18
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil 12
GTA: San Andreas 23
GTA 4 14
Guild Wars 2 ....208, 209, 210
Guitar Hero 6
Guitar Hero Aerosmith 6
Guitar Hero 3 ....6, 133
Guitar Hero 4 6
Gumboy 249
Gun 89
Half-Life 2 — Zombie Panic: Source 27
Half-Life 2 ....23, 35, 43, 252
Half-Life 2: Episode Two 132, 187
Half-Life 2: Пробуждение 21
Half-Life 29
Halo 12
Halo 2 132
Halo 3 11
Happy Tree Friends: False Alarm 18
Havok 36
Hearts of Iron 86
Hellgate: London 132, 216
Heroes Chronicles 9
Heroes of Might and Magic 5 ....24, 132, 188
Hitman 11
Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator 204
Homeworld 2 160
Hour of Victory 116, 131
Imperium Romanum 110
Infantry 212, 213
Interstellar Marines 62
Just Cause 2 86
Kane & Lynch: Dead Men 132, 133, 253
Katamari Damacy 249
King's Bounty 252
King's Bounty: Легенда о рыцаре 18, 252
Kula World 250
Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye 123
Legendary: The Box 131
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures 61
Lineage II: The Kamael 210
Lineage 208, 209
Lost Empire 86, 88
Lost Empire: Immortals 18, 88
Lost Odyssey 32
Lost Planet: Extreme Condition 132
Lost 41
Lost. Остаться в живых 131
Lost: Via Domu 104, 252
Lumines: Puzzle Fusion 139
Making History: Передел мира 126
Mass Effect 10, 11, 18, 131
Max Payne 35, 136
Medal of Honor 12, 136
Medieval 2: Total War 12, 132
Memento Mori: Помни о смерти 131
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 17, 141
Metal Gear Solid 137, 141
Metroid 174
Mirror's Edge 35, 46
Mofa Racer 92
Mortal Kombat 7
Mortal Kombat: Devastation 7
Motorm4x 18
Mount & Blade 86, 89
Mythos 216
Nebulus 250
Need for Speed 10
Need for Speed: ProStreet 10, 132, 133
Neverwinter Nights 12
Neverwinter Nights 2 ....18, 24, 190
Neverwinter Nights 24
NFL 10
Oblivion: Замок Хоарфрост 21
Obscure 43
Oni 12
Overlord 132
Pac-Man 248
Panzer Dragon 138
Penumbra 252
Penumbra: Black Plague 86, 114, 234
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus 131
Ping-Pong 194
Pirates of the Burning Sea 208, 209
PlanetSide 213
Pong 195
Portal 15, 24, 37, 132, 252
Postal 2 140
Prey 252
Prince of Persia: The Sands of Time 7, 35
Prince of Persia: The Two Thrones 253
Pro Evolution Soccer 2008 ....25, 132
Pro Evolution Soccer 136
Project Gotham Racing 4 9
Project Origin 70
Prototype 40
Quake 3 Arena 232, 233
Quake 3 232
Quake 4 252
R2: Reign of Revolution 208
Race 07: Official WTCC Game 25
Race Driver: GRID 82
Racing: Фактор Скорости 131
Raid on Bungeling Bay 198
Rainbow Six: Vegas 2 32
Recoil Retrograd 63
Red Baron Arcade 91
Resident Evil 2 30
Resident Evil 4 34
Resident Evil 43
Rez 139
RF Online 209, 218
Road Rash 6
Rock Band 137
S.T.A.L.K.E.R. 25, 86, 256
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 18
Sam & Max Season 2:Chariots of the Dogs 120
Sam & Max: Season 1 ....128, 131, 133
Sam & Max: Season 2 — Episode 5 18
Second Life 13, 209, 230
Shattered Suns 18
Sid Meier's SimGolf 203
Silent Hill 43
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific U-Boat Missions 117
SimCity 2000 199
SimCity 3000 199
SimCity 4 199
SimCity Societies 11, 199, 200
SimCity 55, 198
SimCopter 202
SimEarth 200
SimFarm 200
SimGolf 203
SimHealth 202
SimIsle: Missions in the Rainforest 202
SimLife 200

46 СТРАНИЦА Mirror's Edge
Гламур, паркур и Большой Брат

70 СТРАНИЦА Project Origin. Игра, когда-то известная как F.E.A.R. 2

74 СТРАНИЦА Aliens: Colonial Marines
Чужие здесь не ходят

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 126-131

Отечественные локализации
The Settlers: Расцвет Империи * Space Empires 5
Making History: Передел мира * Пивной магнат 126
Ангелы смерти 2: Секретные операции второй мировой
Ghost in the Sheet: Территория призрака
Астерикс на олимпийских играх * Морхухн в Голливуде 127
The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
Золотой век автогонок * Харлей-Дэвидсон: Повелитель дорог
Сэм и Макс: Первый сезон 128
Avencast: Ученик чародея * Легенда о Таргоне 129
Simon the Sorcerer: Заколдованный мир
Закон и порядок: Преступный умысел * AGON: Потерянный меч
Darkness Within: Сумрак внутри 130
Нэнси Дрю: Легенда о хрустальном черепе * Б. Сокаль. Sinking Island 131
Таблица локализаций
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 131

ИГРА МЕСЯЦА 132-133

Итоги голосования за период с марта 2007 по февраль 2008 года 132
«Игромания» рекомендует 133

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 136-139

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 136

GAME OVER? 140-141

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 140
Metal Gear Solid: 10 лет 141

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 142-169

Железные новости 142
Теория
Обзор платформы Intel Skulltrail 144
Тесты
Топовые процессоры Intel и AMD 146
Barebone-система Shuttle Prima XPC SP35P2 Pro 150
Видеокарта ECS N9600GT-512MX-P 152
Антикварная лавка
История развития чипсетов. Часть 1 154
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 156
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 160
Новая линейка
Новая линейка от Toshiba 162
Компьютер в сборке
Игровой компьютер USN Neon 164
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 166
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 168

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 170-172

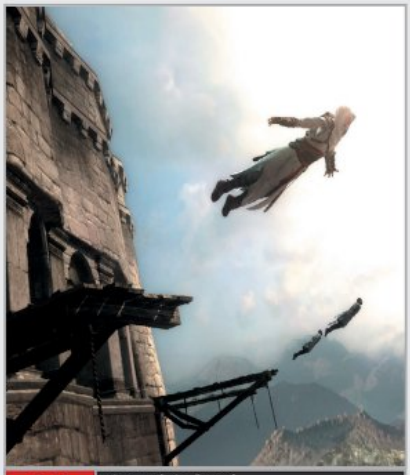
Софтверный набор 170

ИГРОСТРОЙ 174-191

Вступительное слово и описания видеоуроков 174
Форум разработчиков: игровой интерфейс 176
Мастерская
Кризисное редактирование: Враг в засаде 182
Игровое редактирование 184
Вскрытие
Артефакты для Heroes of Might and Magic 5 188
Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 190

SPECIAL 192-206

Специальный репортаж
Откуда есть пошли игры 192
Краткая история The Sims 198



94 СТРАНИЦА Assassin's Creed
Пролетая над телегой с сеном

198 СТРАНИЦА *Как симулятор мытья посуды стал самой продаваемой игрой на Земле*

212 СТРАНИЦА The Agency. *Агентство по трудоустройству джеймсбондов*

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 208-231

Новости онлайновых игр 208
«Игра в онлайне» на DVD 210
Эксклюзив/Ждем: The Agency 212
Ждем: Mythos 216
Играем: Flysis 218
Аналитика: Самый популярный инстанс World of Warcraft 220
Интернет. События и факты 224
Интернет-реклама. Способы заработка 226
Интересное в Сети 230

КИБЕРСПОРТ 232-233

Вести с полей 232
Киберспорт на DVD 233

КОДЕКС 234-235

Стандартные коды * Читательские пасхалки 234
Читательские хинты 235

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 236-237

Новости внекомпьютерных игр 236
Magic: The Gathering 237

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 238-247

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 238

КАЛЕНДАРЬ

Assassin's Creed 243
Frontlines: Fuel at War 244

ГЕОМЕТРИЯ ГЕРОЯ 248-251

Круглый значит крутой 248

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 252-254

Тест №4. Апрель 252
Скринтурс №4. Апрель * Фотографическая память №4. Апрель
Подведение итогов за №02/2008 253

ЗЕРКАЛО ДУШИ 256

Рабочий стол Сергея Григоровича 256

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Assassin's Creed
Aliens

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

This is Vegas
The Club
Assassin's Creed
LEGO Indiana Jones

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Soft Club	2-я обложка
Ф-Центр	3-я обложка
МегаФон	4-я обложка

В номере:

1С	66, 77, 85, 101, 197, 211
ASUS	5
AVerMedia	25
Beholder	149
Cooler Master	151, 159
Defender	149
ECS	129
Edifier	163
Foxconn	153
GSC Game World	107
MSI	31
Ritmix	39
Sibilant	33
Soft Club	19, 53
SVEN	27
TopDevice	143
Акелла	13, 15, 45, 59, 73, 93
Бука	165
ЕвропаПлюс	173
КРИ	229
Мир Фэнтези	239
Новый диск	81, 121, 124
Руссобит-М	114, 181, 207, 219
СМАРТ	17
ТехноМир	229, 255

Алфавитный список игр в номере

Simon the Sorcerer: Заколдованный мир 130
Simon 196
SimPark 202
SimRefinery 202
SimSafari 203
SimTower 202
SimTown 202
SimTunes 202
SiN 30
Sins of a Solar Empire 88, 133
Sins of the Solar Empire 24
Skate 136
Space Cowboy Online 218
Space Empires 5 126
Spacewar! 192
Speedball 2: Спорт беспощадных 131
Splinter Cell: Conviction 49
Spore 40, 55, 136, 198, 200
Star Trek Online 11
Star Wars 15
StarCraft 2 ....16, 28
StarCraft 137, 180
Starquake 249
Stranger 24
Streets of SimCity 203
Stronghold Crusader Extreme 18
Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse 30
Summer Athletics 9
Supaplex 249
Superbike World Championship 08 16
Tabula Rasa 11, 208, 209, 210
Team Fortress 2 ....13, 50, 132
Tennis for Two 192
Test Drive Unlimited 132
The Abbey 131
The Agency 212, 213
The Burning Crusade 220
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian 18
The Chronicles of Spellborn 18
The Club 102, 131
The Elder Scrolls 3: Morrowind 25
The Elder Scrolls 4: Oblivion 25
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles 132
The Hell in Vietnam 234
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 15
The Lord of the Rings Online 2 209
The Matrix: Path of Neo 252
The Orange Box 133
The Settlers: Расцвет Империи 126
The Sims 2 ....8, 26, 131, 205
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff 18
The Sims 2: Увлечения 131
The Sims 3 ....54, 198
The Sims Carnival BumperBlast 204
The Sims Carnival SnapCity 204
The Sims Online 206, 209
The Sims 54, 198, 201, 204, 209
The Sims: Castaway Stories 234
The Spiderwick Chronicles 122
The Temple of Elemental Evil 128
The Witcher 6, 131, 132, 133, 235, 253
This is Vegas 66
Tiberium Wars 190
TimeShift 132
Titan Quest 11, 185
Titan Quest: Immortal Throne 11, 26
Tom Clancy's EndWar 138
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Iron Wrath 137
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 252
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 40
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 18
Tomb Raider 10, 11
Tomb Raider: Underworld 131
Tony Hawk's Project 8 136
Tony Hawk's Proving Ground 136
Tony Hawk's 136
Turning Point: Fall of Liberty 108
Turok 18
Two Worlds: The Temptation 18
UEFA Euro 2008 ....18, 131
Unreal Tournament 3 ....24, 26, 132, 235
Vampire World 131
Vanguard: Saga of Heroes 213
Viking 32
Virtua Fighter 140
Viva Pinata 202
Voyage Century Online 209
Warcraft 3 ....232, 233
Warcraft 3: The Frozen Throne 26, 233
Warhammer 40 000: Dawn of War 11, 27, 131, 185
Warhammer: Mark of Chaos — Battle March 18
Windchaser: Небесный странник 131
Wolfenstein 3D 30
World in Conflic 24, 27, 86, 132, 133, 186, 234
World in Conflict: Soviet Assault 67
World of Warcraft 8, 14, 179, 190, 208, 209, 210, 214, 220
Xenus 2: Белое золото 18
XIII век. Слава или смерть 12
Zeno Clash 78
Zoo Tycoon 203
Агрессия 178, 179
Анабиоз: Сон разума 18
Ангелы смерти 2: Секретные операции второй мировой 127
Астерикс на олимпийских играх 127
Б. Сокаль. Sinking Island 131
Биатлон 2008 131
Вся королевская рать 131
Вторая мировая: Нормандия 91
Герои уничтоженных империй 256
Город потерянных душ 131
Дайвер. Тайны подводного мира 91
Загадка фараона 28
Закат Солнечной империи 131
Закон и порядок: Преступный умысел 130
Звездные нации 131
Зимний спорт 2008 131
Золотой век автогонок 128
Казаки 256
Кодекс войны 9, 234
Коллапс 18
Корсары онлайн 209
Корсары: Город потерянных кораблей 24
Космическая федерация 2. Звезды страха 131
Космические рейнджеры 2: Доминаторы 235
Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка 132
Легенда о Таргоне 129
Машина времени 28
Метатрон 15
Метро-2 15
Морхухн в Голливуде 127
Моя любимая лошадка 131
Мутант 12
Нэнси Дрю. Секреты могут убивать 131
Нэнси Дрю: Легенда о хрустальном черепе 131
Обитаемый остров: Чужой среди чужих 15
Отель «У погибшего альпиниста» 235
Перестройка 250
Петрович и все, все, все 132
Пивной магнат 126
Пиратия онлайн 131
Пираты онлайн 209
Поцелуй Иуды 131
Правда о девятой роте 9
Предтечи 18
Провинциальный игрок 3 92
Путешествие к центру Земли 131
Сегодня, мамой 90
Смерть шпионам: Момент истины 18
Стальные монстры 179
Твоя война 131
Харлей-Дэвидсон: Повелитель дорог 128
Чарма?— зачарованная страна 28

Внекомпьютерные игры

Axies & Allies 237
Beowulf 237
Dragonstar RPG 237
Dungeons & Dragons RPG 237
Dungeons & Dragons 236
Magic Online 236, 237
Magic: The Gathering 236, 237
Transformers CCG 237

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Утонченный дизайн и превосходная производительность

Товар сертифицирован
На правах рекламы

reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:
- LS 201 оснащен специальным стеклянным покрытием с твердостью 9 Н, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:
- Технология ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1), подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits гарантируют четкое и ясное изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows Vista®

стеклянное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Превосходное качество изображения:
- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.

Splendid Video Intelligence Technology

Всемирная гарантия 3 года **Гарантия ZBD*** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

www.asus.ru

* действует не на все модели.

Дистрибуторы: **Пирит** (495) 974-32-10, OCS (495) 995-25-75, **Тринити Электроникс** www.trinity-el.ru, **Dina Victoria** (495) 681-20-70, **Disti** (495) 380-26-61

Дилеры: **Москва** (495): ASUS4YOU 518-69-34, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Polaris www.polaris.ru, М-видео www.mvideo.ru, Неоторг www.neotorg.ru, Аркис 980-54-07, Кибертроника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784-64-90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, TFK 642-47-29, USN 775-82-02; **С-Петербург** (812): КЕЙ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; **Новосибирск:** Техносити (3832) 125-333, НЭТА (3832) 16-33-11; **Владивосток:** DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-50-20; **Казань:** Domo (800) 2005-800; **Краснодар:** Владос www.vlados.com, Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 232-47-18; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Уфа:** Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; **Благовещенск:** ALG Soft (4162) 31-96-67; **Волгоград:** ВИСТ (8442) 90-30-30; **Ижевск:** "Корпорация ЦЕНТР" www.corpcentre.ru; **Н.Новгород:** Айтион (8312) 63-01-53; **Сургут:** Техноцентр (3462) 24-50-05; **Оренбург:** КС-Центр (3532) 77-47-11; **Хабаровск:** Офисная техника (4212) 22-02-02

Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

АНОНСЫ

Квадрогонки

BLACK ROCK STUDIO ДЕЛАЕТ ИГРУ ПРО КВАДРОЦИКЛЫ

У нас описываемое в Pure развлечение пока малоизвестно, зато на Западе по популярности не уступает скейтбордам или велосипедам.

Поясним заранее: квадроцикл (он же мотовездеход) — транспортное средство, больше всего напоминающее миниатюрный джип. На Западе оно пользуется у любителей экстремального спорта такой популярностью, что британская **Black Rock Studio**, ранее известная как **Climax Racing**, решила посвятить ему целую игру. Pure предложит нам сразу два развлечения — гонки на скорость и исполнение разнообразных трюков.

Дополнительно обещаны достоверная физика и приличная картинка. Активное участие в работе принимает Уэс Миллер — фигура на Западе не менее узнаваемая, чем Тони Хок. Творение Black Rock Studio предназначено для PC, PS3 и Xbox 360, а на прилавках окажется в конце лета — начале осени.

СЛУХИ

Мотогеддон

СУДЯ ПО ВСЕМУ, ELECTRONIC ARTS РАБОТАЕТ НАД НОВЫМ ROAD RASH

Фронтмен металлической группы **Skid Row Себастьян Бах** (**Sebastian Bach**), кажется, нечаянно выдал планы **EA** по реанимации классики. Он гордо поведал о том, что *«одна из его песен была выбрана для какой-то видеоигры — то ли Road Rage, то ли Road Rash»*.

Напомним, права на байкерскую гоночную серию **Road Rash** принадлежат Electronic Arts, которая незадолго до этого как раз объявила о том, что поручила шведам из **Starbreeze** (создавшим **Chronicles of Riddick: Return to Butcher Bay**) реанимировать *«некую классическую игру»*. Бах, кстати, не первый музыкант, выдающий планы издателей, — группы **Aerosmith** и **The Answer** точно так же рассказали о будущем серии Guitar Hero, и их слова были подтверждены официально.

Road Rash заслужил всеобщую любовь возможностью подстраивать аварии соперникам и роликами о тяготах байкерской жизни.

ИНДУСТРИЯ

Перерождение ГЕРАЛЬТА

«ВЕДЬМАКА» ЖДЕТ ПЕРЕИЗДАНИЕ

В Enhanced Edition обещано пятьдесят новых моделей. На форумах уже идет обсуждение, сколько из них будет ню.

CD Projekt намерена выпустить новую версию **«Ведьмака»**. Название **Enhanced Edition** должно быть оправданно сполна: разработчики обещают переписать программный код, чтобы игра выглядела красивей, загружалась быстрей и управлялась удобней. Заодно улучшится синхронизация речи с мимикой персонажей, добавится порядка пятидесяти моделей и т.д.

К игре будет прилагаться редактор для разработки модификаций. Кроме того, CD Projekt намерена заново перевести игру на английский — работой **Atari** поляки остались крайне недовольны. И еще одна новость от CD Projekt — компания купила польскую студию **Metropolis**, которая сейчас разрабатывает мистический шутер **They**.

ПОДРОБНОСТИ

Ну как, похожи на оригинал?

Герой всего

GUITAR HERO ПЛОДИТСЯ И РАЗМНОЖАЕТСЯ

Activision пытается извлечь как можно больше выгоды из популярности **Guitar Hero**. Уже объявлено о разработке **Guitar Hero Aerosmith**, посвященного легендарной рок-группе. Помимо песен самих музыкантов, в игре будут представлены *«исполнители, служившие для Aerosmith источником вдохновения»*. Версию под PC пока никто не обещал, но ведь и **Guitar Hero 3** для персоналок был представлен позже.

Тем временем уже поползли слухи, что за Aerosmith должна последовать группа **Van Halen**. Повод для разговоров дал сам исполнительный директор **Activision** Роберт Котик (Robert Kotick): *«Если мы имеем возможность получить новую аудиторию, детей от 6 до 11 лет, которые только открывают для себя такие группы, как Aerosmith и Van Halen — мы должны воспользоваться такой возможностью»*. Еще Котик сказал, что логичным развитием Guitar Hero стала бы онлайновая игра на ее основе, чем также породил немало домыслов и сплетен.

Заодно Activision зарегистрировала в Патентном бюро США торговое имя **DJ Hero**. Идея с контроллером-вертушкой сама по себе не нова, остается дождаться, что получится у Activision. Напомним, что **Guitar Hero 4** выйдет в конце года.

● Новое поколение консолей должно увидеть свет в 2010 году — считают аналитики **Pacific Crest Securities**. По их словам, через два года появятся наследники нынешних Wii, Xbox 360, PSP и DS (PS4, видимо, мы увидим позже). А вот издание **MCV** уверено, что новая DS готова уже сейчас, но пока находится «в засаде».

● Карточная игра **Magic: The Gathering** снова перебирается на экраны мониторов. Причем сразу в двух экземплярах. Первый поручен авторам **Carmageddon** из **Stainless Games**, второй — **Mind Control Software**.

ИНДУСТРИЯ

СОВСЕМ НЕ КРИТИЧЕСКАЯ **ситуация**

CRYTEK СНИМАЕТ ФИЛЬМ ПО CRYSIS И СОВЕТУЕТ НЕ ЖДАТЬ СИКВЕЛ

Crysis отправится в кинотеатры — об этом на пресс-конференции в Монте-Карло объявил соосновательь и глава **Crytek** Джеват Йерли (Cevat Yerli). По крайней мере, уже до конца года он планирует найти достойную киностудию — *«достаточно крупную и ставящую качество на первое место»*. На вопрос, почему при таких условиях отбора **Far Cry** был отдан на откуп Уве Боллу (Uwe Ball), Йерли честно ответил: да, фильмы у этого режиссера не ахти какие, зато он гарантирует возврат денег.

Заодно Йерли отмел слухи о том, что сама Crytek собирается кому-то продаваться. Предложения поступали не раз, но пока компании неплохо живется и на вольных хлебах. В частности, хорошие деньги приносит **CryENGINE 2** *(«клиентов еще немного, но это позволяет нам обеспечить качественную поддержку»)*. Кроме того, на недавней конференции **GDC** Crytek представила консольные версии движка. А купить себя она если кому и позволит, то только *«компании, внутри которой царит благоприятная атмосфера»*.

Из Crysis несложно сделать зрелищное кино — только бы Болл его не УВЕл.

Конечно, речь зашла и о **Crysis 2**. Когда-нибудь игра, конечно, появится, но *«Crytek пока обсуждает разные варианты и не готова делать официальные анонсы»*. Йерли пошутил, что раз на Far Cry ушло три года, а на Crysis — четыре, следующий проект выйдет лишь лет через пять.

СКАНДАЛЫ

ЗЕМЕЛЬНЫЙ **вопрос**

НА 3D REALMS ПОДАЛИ В СУД ИЗ-ЗА EARTH NO MORE

На **3D Realms** подали в суд. Нет, не за злостное издевательство в лице **Duke Nukem Forever**, а за плагиат. Прошлым летом компания анонсировала экшен **Earth No More** от финской студии **Recoil Games**, в котором растения-споры захватывают Землю. Но Дарин Скотт (Darin Scott) и Эдвард Полгерди (Edward Polgardy) из небольшой компании **Cinemagraphix Entertainment** настаивают на том, что эта идея пришла им намного раньше.

Дарин и Эдвард утверждают, что в начале 2005 года предлагали эту концепцию некоторым разработчикам, в том числе 3D Realms, но получили отказ. Теперь они требуют от несостоявшихся партнеров $150 тыс. компенсации. 3D Realms в ответ заявляет, что еще в октябре 2007-го подала прошение в суд с просьбой признать Earth No More продуктом, не нарушающим чужих авторских прав.

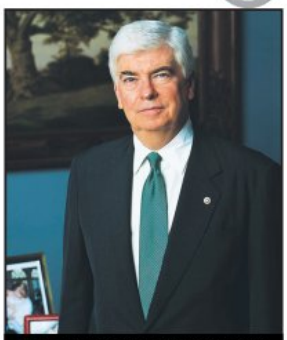
Earth No More Скотта и Полгерди в конце концов вышла в виде комикса.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Голосуешь ИЛИ ПРОИГРАЕШЬ

ЗА КОГО ОТДАСТ СВОЙ ГОЛОС УИЛЛ РАЙТ

Как известно, в Америке активно готовятся выбирать президента. Многие разработчики не остались в стороне. Кто-то даже поддержал своих фаворитов деньгами — например, глава **Maxis** Уилл Райт (Will Wright) пожертвовал $3500 республиканцу Рудольфу Джулиани. Также республиканцев поддержал исполнительный директор **Activision** Роберт Котик (Robert Kotick). А вот Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) из **Valve** передал в фонд демократа Криса Додда $2300. Ставки разработчиков не оправдались — их кандидаты быстро сошли с дистанции.



Крис Додд, тот самый человек, которому отдал бы свой голос Гейб Ньюэлл.

ИГРОВОЕ КИНО

Снова в бой

ЭКРАНИЗАЦИЯ MORTAL KOMBAT «ДОЛЖНА БЫТЬ ВЫПОЛНЕНА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ»

Моррисон уже пожаловался, что Midway и продюсеры фильма никак не могут сойтись во мнении насчет сценария. Однако все старые герои в экранизации будут обязательно.

Режиссер **Крис Моррисон** (**Chris Morrison**), которому доверено снимать очередной фильм по мотивам серии файтингов **Mortal Kombat**, рассказал, что именно он намерен делать. По словам Криса, нас ждет не продолжение, а абсолютно новый взгляд на серию. *«Публика нынче пошла взыскательная, так что все должно быть сделано на высочайшем уровне»*, — заявил он.

Сюжет **Mortal Kombat: Devastation** по-прежнему вертится вокруг бойцовского турнира. Отбор актеров еще не начался, хотя роли Райдена и Лю Канга уже прочат сыгравшим в первом фильме Кристоферу Ламберту (Christopher Lambert) и Робину Шу (Robin Shou) соответственно. Наиболее подходящим местом для съемок Моррисон посчитал Луизиану, а на экранах картина появится в 2010 году.

Тем временем кинопродюсер Джерри Брукхеймер (Jerry Bruckheimer) объявил, что все готово к съемкам фильма по мотивам **Prince of Persia: Sands of Time**, которые начнутся в середине июня в Марокко. Часть фильма снимут в Британии. Несмотря на статус *«все готово»*, пока не назван даже актерский состав — известно лишь, что сценарий написали Джеффри Нахманофф (Jeffrey Nachmanoff) и автор оригинального «Принца» Джордан Мехнер (Jordan Mechner), и что с самой игрой фильм связывает лишь основная идея.

● Как ни странно, не все акционеры **Activision** обрадовались слиянию с **Vivendi**. Некая финансовая группа, владеющая небольшим пакетом акций, даже подала в суд — после слияния их доля уменьшится настолько, что они не смогут участвовать в принятии важных решений.

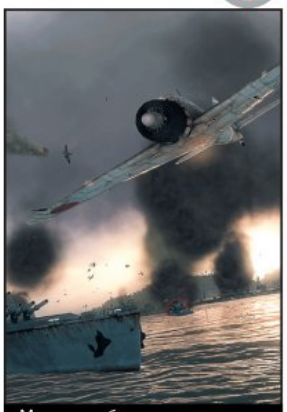
АНОНСЫ

Opposing FORCE

В ПРОДОЛЖЕНИИ BATTLESTATIONS: MIDWAY МОЖНО БУДЕТ СЫГРАТЬ ЗА ЯПОНЦЕВ

Оригинальный гибрид морской RTS и аркады **Battlestations: Midway** от **Eidos** предпринимает вторую попытку раскрыть весь свой потенциал. Сценарий второй части напрямую продолжает первую — **Battlestations: Pacific** стартует с разгрома японского флота у атолла Мидуэй в 1942-м и заканчивается в 1945-м, с капитуляцией Страны Восходящего солнца.

28 миссий будут поделены на две кампании, одна из которых позволит сыграть за японцев и добиться иного исхода боевых действий. Хотя в целом игра все же придерживается буквы истории — разработчики лично посетили места сражений, а техника создавалась на основе чертежей тех времен (всего обещан 21 новый юнит). Главным новшеством станет активное использование воздушного и морского десанта. Battlestations: Pacific создается для PC и Xbox 360, дата выхода пока неизвестна.



Море, корабли, самолеты — в Battlestations все без перемен.

ЛЮДИ

СМЕРТЬ на похоронах

ВЕТЕРАНЫ ИНДУСТРИИ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПРОРОЧАТ ГИБЕЛЬ PC

Крис Тейлор (Chris Taylor) и Питер Молиньё (Peter Molyneux) почти одновременно высказались о судьбе PC, и оба при этом предсказали закат компьютерных игр. Причем каждый видит на это свои причины. Основатель **Gas Powered Games** считает, что их погубит пиратство. Из-за него разработчики теряют много денег, а проекты проваливаются. В качестве примера он привел **Crysis**, который, по его мнению, должен был разойтись куда большим тиражом. Тейлор призвал разработчиков бежать на консоли, где таких проблем якобы нет (видимо, Крис никогда не заглядывал на сайты вроде ***isohunt.com***): *«Даже RTS все больше выходят на приставках, потому что там меньше пиратов»*.

А вот Питер Молиньё пожаловался на отсутствие свежих идей: *«PC есть практически в каждой семье в Европе и США, однако большую часть рынка подмяли под себя **World of Warcraft** и **The Sims 2**»*. Историю больших игр, по его мнению, повторяют казуальные, только гораздо быстрее. Период буйного расцвета оригинальных проектов был задушен на корню волной клонов.

Крис Тейлор заявил, что из-за пиратства Space Siege и продолжения Supreme Commander станут мультиплатформенными.

ИНТЕРЕСНОСТИ

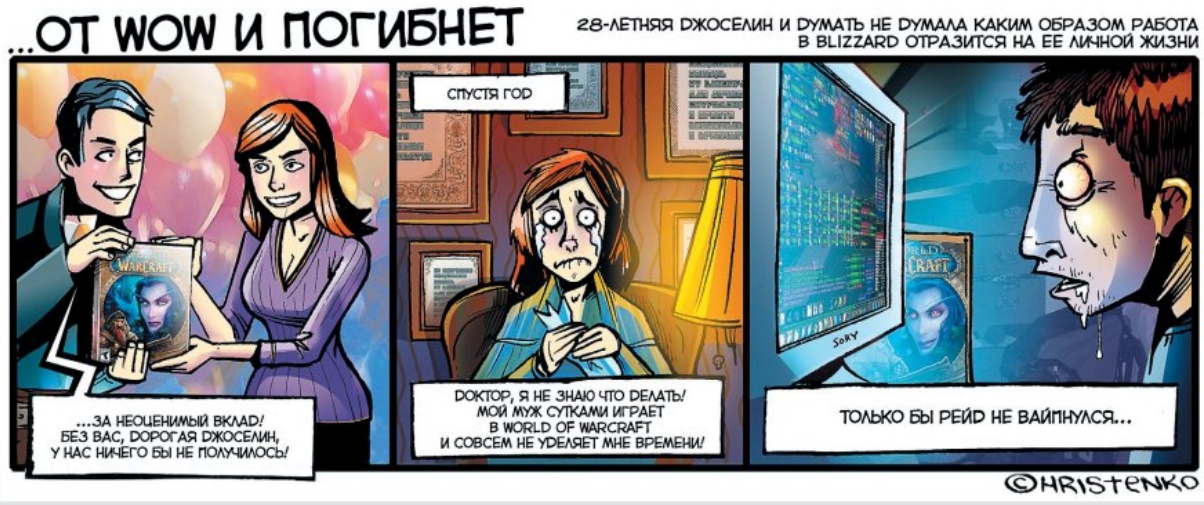
Онлайн под прицелом

ЗА ЧТО НЕ ЛЮБЯТ WORLD OF WARCRAFT СПЕЦСЛУЖБЫ, БАНКИРЫ И ЖЕНЫ ГЕЙМЕРОВ

World of Warcraft, источник радости для миллионов людей, некоторым кажется чем-то диаметрально противоположным. Например, женам тех геймеров, которые в онлайне проводят все свободное время, — по статистике, растет число разводов из-за увлечения MMORPG. Недавно интернет облетела история 28-летней девушки Джоселин, которая несколько лет проработала в **Blizzard**, потом уволилась… и вынуждена была развестись со своим мужем, который все свободное время проводил в компании WoW.

Есть к WoW и другие претензии. Один из крупнейших британских банков **Halifax** отказался принимать платежи с кредитных карт для оплаты абонентской платы в World of Warcraft. При этом к самой Blizzard у банкиров претензий нет, они недовольны фанатами игры — те слишком часто используют для оплаты краденые кредитные карты.

Другие банки примеру Halifax пока не последовали, а вот американские спецслужбы, как выяснилось, собираются следить за онлайновым миром. Таким образом они надеются выявить *«экстремистов и других личностей, чьи действия могут быть опасными для общества»*, которые выдают себя чрезмерно агрессивным поведением. Показавшийся подозрительным персонаж будет занесен в специальный черный список и идентифицирован с реальным человеком.



● Немецкое издательство **dtp entertainment** и студия **49Games** взялись за игру про Олимпийские игры, которая по причине отсутствия лицензии будет зваться **Summer Athletics**. Кроме собственно легкой атлетики, в ней будут плавание, стрельба из лука и другие виды спорта.

ИНДУСТРИЯ

Голубое СЧАСТЬЕ

BLU-RAY ОДЕРЖАЛ ПОБЕДУ НАД HD DVD

Судя по всему, разрешился один из главных вопросов последнего времени — в ближайшем будущем игры и фильмы будут выходить на **Blu-ray**, а **HD DVD** от **Toshiba** отправляется в небытие. **Sony** может считать, что взяла реванш у поддержавшей HD DVD **Microsoft** за неудачный старт PS3.

Microsoft, по сведениям газеты **Financial Times**, уже начала переговоры об оснащении Xbox 360 приводами Blue-ray. Если это произойдет, то ситуация получится комическая: Sony начнет получать доход с каждой проданной консоли Microsoft. Исполнительный директор Microsoft Стив Балмер (Steve Ballmer) эту информацию никак не прокомментировал, заявив, что сотрудничество в плане Blue-ray будет *«в пределах необходимого»*.

Вот он — победитель очередной войны форматов.

Toshiba выбросила белый флаг, отказавшись от выпуска и продвижения HD DVD. Впрочем, формат и так терпел поражение по всем фронтам. Во-первых, большинство крупных торговых сетей решили поддерживать исключительно Blu-ray, который продавался гораздо лучше (в конце января — начале февраля 90% проданных проигрывателей приходилось на Blu-ray). К тому же эксклюзивную поддержку Sony решили оказать несколько киностудий и гигант **Warner Bros. Entertainment** — решение последнего, по словам представителей Toshiba, и стало определяющим.

АНОНСЫ

Товарищи избиратели! Хотите жить долго — голосуйте за партию некромантов!

МЕНЬШЕ, да лучше?

«КОДЕКС ВОЙНЫ» НАПРАВИЛСЯ ПО СТОПАМ «ГЕРОЕВ»

До конца этого года **1C: Ino-Co** порадует поклонников своего варгейма **«Кодекс войны»** сразу тремя аддонами — правда, не очень крупными. Больше всего сказано про **«Кодекс войны: Рейнджеры»** — дополнение расскажет историю разведчика по имени Корнелиус, который должен подготовить плацдарм для наступления войск ордена Маркуса. Игроков ждет нелинейная (как принято в «Кодексе войны») кампания из 16 сражений, 2 новых героя, 5 артефактов, 12 заклинаний и улучшенный редактор карт.

Также в ближайшее время стоит ожидать еще двух дополнений — **«Кодекс войны: Магия»** и **«Кодекс войны: Осада»**. Настораживает только то, что ситуация до боли напоминает **New World Computing** с ее бесконечными **Heroes Chronicles**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Прием на высшем уровне

ИГРАМИ ЗАИНТЕРЕСОВАЛИСЬ В КРЕМЛЕ

В конце февраля в Москве состоялся **XII Всемирный Русский Народный Собор детей и молодежи**, главная тема которого звучала так: *«Будущие поколения — национальное достояние России»*. При чем здесь игры? Организаторы пришли к выводу, что игры тоже являются важным аспектом воспитания молодого поколения. В частности, киберспорт — это такое же спортивное воспитание, как хоккей или футбол. В залах Государственного Кремлевского Дворца были установлены консоли Xbox 360, на которых участники мероприятия могли сразиться в **Project Gotham Racing 4** и **FIFA 08**.

Кроме того, вслед за западными коллегами (использующими для привлечения молодежи Halo) играми заинтересовались отечественные духовные лица.

Самый человеколюбивый экшен, по мнению православных священников, — «Правда о девятой роте».

Первый проректор Ярославской духовной семинарии иеромонах Серапион сказал, что рекомендует всем экшен **«Правда о девятой роте»**. Протоиерей Виктор Горбач пояснил, что *«в нем нет главного недостатка других игр — обесценивания человеческой жизни»*.

СКАНДАЛЫ

Уроки ВЕЖЛИВОСТИ

БРИТАНСКИЕ УЧИТЕЛЯ ВЫСТУПИЛИ ПРОТИВ ROCKSTAR

Очередной релиз от **Rockstar** обернулся скандалом. В центре внимания оказалась **Bully: Scholarship Edition** — специальное издание игры 2006 года о нелегкой жизни хулиганов в британской школе. После выхода Scholarship Edition на прилавки в Британии сразу две ассоциации учителей — общенациональная и шотландская — выступили против игры, тогда как британская рейтинговая организация **BBFC** наградила ее ярлыком «15+».

«В то время как жестокость в школах растет, выпускать игры, поощряющие такое, — в высшей степени безответственно», — заявили они и призвали продавцов бойкотировать игры. К ним присоединилась и благотворительная организация **The Beatbullying Charity Group**, которая пытается бороться с детским насилием.

Призывы противников Rockstar вполне могли быть услышаны — две крупных торговых сети отказались продавать оригинальную игру. От Scholarship Edition пока никто не отказался.

● **E for All Expo 2008**, «публичная» половина разделенной выставки **E3**, сменила время проведения — вместо конца августа она пройдет с 3 по 5 октября. После не слишком впечатляющих результатов в прошлом году организаторы решили не искушать судьбу и не конкурировать с **Penny Arcade Expo** (проходит в последние дни августа).

ИНДУСТРИЯ

Игры с женским лицом

SONY ХОЧЕТ ПРИВЛЕЧЬ БОЛЬШЕ ЖЕНЩИН В РЯДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ

Sony начала акцию **Gamers in Real Life** (**G.I.R.L.**), цель которой — привлечь в ряды разработчиков как можно больше женщин. В компании объясняют, что поводом для этого послужил опрос среди девушек, обучающихся в американских колледжах на специальностях, так или иначе связанных с компьютерами. Полученный результат показал, что хотя треть опрошенных хотели бы заниматься видеоиграми, большинство из них считают это исключительно мужской работой.

Первым шагом к исправлению ситуации Sony видит в специальном конкурсе — девушкам необходимо написать два сочинения и прислать несколько концепт-рисунков. Победительница получит $10 тыс. на оплату обучения и возможность пройти двухмесячную стажировку в одной из студий Sony.

Девушки, возглавляющие разработку видеоигр, действительно встречаются нечасто. Продюсер нового Alone in the Dark Нур Полони — одно из немногих исключений.

ИНТЕРЕСНОСТИ

А судьи кто?

БЫВШИЙ СОТРУДНИК ESRB РАСКРИТИКОВАЛ РАБОТУ ЦЕНЗОРОВ

Некто Джерри Боннер (Jerry Bonner), проработавший в рейтинговой комиссии **ESRB** полгода, поставил правильность работы комиссии под сомнение. В статье для журнала **Electronic Gaming Monthly** он заявил, что в ESRB существует правило выставлять играм одной серии одинаковый рейтинг, даже если их содержание сильно разнится. Более того, зачастую начальство по собственному почину меняет оценку игры, превращая Teen (13+) в Mature (17+) и наоборот. Несмотря на обещание, что цензоры будут играть в оцениваемые проекты, сам Боннер играл лишь пару раз. В связи со всем этим он предложил создать вторую организацию (!), конкурента ESRB. Тогда, мол, по всем законам рынка обеим придется работать как можно лучше.

Ответ от президента ESRB **Патрисии Вэнс** (**Patricia Vance**) последовал незамедлительно. Руководство действительно может изменить решение цензоров, но только если их оценка того или иного элемента *«не соответствует общественному мнению или может вызвать у покупателей недоверие к рейтинговой системе»*. Практики ставить одну оценку на всю серию у ESRB нет, а давать цензорам самим играть в оцениваемые продукты она считает необязательным.

ESRB на самом деле приходится нелегко — стоит выйти какой-нибудь GTA 4, как игроки начинают ругать ее за проявленную строгость, а политики — за мягкость.

АНОНСЫ

Насчет зрелищной акробатики в Damnation разработчики, похоже, не преувеличивают.

Акробаты

НА МОТОЦИКЛАХ

CODEMASTERS ДЕЛАЕТ «АКРОБАТИЧЕСКИЙ» ЭКШЕН С АКТИВНЫМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНИКИ

Экшены с открытым геймплеем сейчас как никогда популярны, каждый издатель старается заполучить их в свою линейку. Есть такой проект теперь и у **Codemasters**, называется **Damnation**. Набор предвыборных обещаний в меру стандартный: открытый мир, акробатика, а также использование техники, среди которой значатся мотоциклы и бронированные автомобили.

В сюжете нашлось место и альтернативной истории, и постапокалитическому миру, и конфликту прогрессивного человечества со злобной корпорацией — разве что киберпанк заменили на набирающий моду стимпанк. Шутерные уровни с видом от первого лица в Damnation будут чередоваться с упражнениями в духе раннего **Tomb Raider**.

Разработкой занимается студия **Blue Omega**, которая в свое время победила с прототипом Damnation на конкурсе **Make Something Unreal**, проведенном **Epic Games**. Игра создается для PC, Xbox 360 и PS3. На прилавках она появится в конце 2008 года (читай: скорее всего, в 2009-м).

ИНДУСТРИЯ

Сидя

НА ДВУХ СТУЛЬЯХ

ELECTRONIC ARTS ПРОДОЛЖАЕТ КУРС НА НОВШЕСТВА И СИКВЕЛЫ ОДНОВРЕМЕННО

Помимо шумной возни с попыткой соблазнить **Take-Two**, есть у **Electronic Arts** и другие заботы. В первую очередь очень радует их намерение адаптировать одну из лучших RPG прошедшего года **Mass Effect** на PC и выпустить ее уже в мае (одновременно в продажу поступит и русская локализация от **Snowball**). И даже подойти к работе со всем старанием — графика будет переделана под персоналочные стандарты, интерфейс переоборудован под мышино-клавиатурную специфику, плюс добавится мини-игра «дешифровка».

Уже известно, что Mass Effect будет сериалом. Также Electronic Arts планирует очередные сиквелы **Burnout**, **NFL** и, конечно, **Need for Speed**. Поскольку результаты экспериментальной **NFS: ProStreet** показались EA не слишком впечатляющими (не в плане продаж, а в плане отзывов), разработчики планируют вернуться к прежним частям и, в частности, к концепции свободного мира.

Не отказываются «электроники» и от провозглашенного ими курса на инновации — недавно они открыли специальное подразделение **EA Blueprint**, которое займется малобюджетными рискованными проектами.

По Mass Effect есть сразу две хороших новости: игра выйдет на PC и одновременно с мировым релизом в продажу поступит русская локализация.

● Новости про Джека Томпсона можно переносить в раздел юмора. После очередного инцидента со стрельбой в американском университете юрист в который раз обвинил **CS** и привел аргумент — стрелявший был одет в черный костюм, чтобы походить на героев игры (!).

● **SimCity Societies** скоро обзаведется дополнением. **Tilted Mill Entertainment** решили целиком посвятить аддон **Destinations** курортной теме — нам предстоит превратить подотчетный город в туристический рай, для чего в распоряжение игрока поступят различные отели, аэропорты и набор достопримечательностей.

СКАНДАЛЫ

Руки прочь от TABULA RASA

NCSOFT ОБВИНИЛА ГАЗЕТУ THE KOREA TIMES В КЛЕВЕТЕ

Последнее время часто случаются конфликты представителей СМИ и игровых компаний. Сперва была темная история с редактором портала **GameSpot**, якобы уволенным по жалобе **Eidos**, потом уже **Mass Effect** пострадал из-за нерадивой телеведущей, а теперь **NCsoft** обвинила газету **The Korea Times** в клевете на **Tabula Rasa**.

Статья действительно получилась в духе *«все плохо»* — с ее слов выходит, что директор NCsoft Ли Дже Хо (Lee Je Ho) назвал Tabula Rasa полным провалом, на который еще и было потрачено более $100 млн, что студию **NCsoft Austin** собираются серьезно сокращать и даже Ричард Гэрриот (Richard Garriot) рискует оказаться за дверью.

На следующий день выступила уже сама NCsoft и обвинила журналиста в попытке (причем не первой) раздуть сенсацию: никто не говорил о провале (было сказано, что результаты игры *«могли быть и лучше»*), никто не вкладывал в разработку игры такой суммы и никто не планирует массовых увольнений с Гэрриотом во главе. Правда, ни слова не было сказано по поводу фразы журналиста о том, что причиной задержки Tabula Rasa стал внутренний конфликт в студии.

В Tabula Rasa пока действительно не так многолюдно, как хотелось бы. Но NCsoft уже объявила о дополнительном финансировании и планах на светлое будущее.

ИНДУСТРИЯ

Естественный ОТБОР

ЗАКРЫТИЕ РАЗРАБОТЧИКА TITAN QUEST И ПРОБЛЕМЫ SCI

Есть поговорка, что студия-разработчик, как сапер, ошибается только один раз. Например, студия **Iron Lore Entertainment** выпустила неплохой экшен/RPG **Titan Quest** и дополнение **Immortal Throne**, а затем помогала Relic Entertainment в работе над **Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm**. Ну а теперь ее основатель Брайан Салливан (Brian Sullivan) объявил о закрытии студии из-за отсутствия денег на разработку нового проекта.

Заодно ко дну пошла **Perpetual Entertainment**, она же **P2 Entertainment**. У нее неприятности начались еще прошлой осенью — вместе с массовыми увольнениями была закрыта онлайновая **Gods and Heroes**, а в январе студия отказалась и от второй своей игры — **Star Trek Online**.

Продолжает лихорадить британцев из **SCi Entertainment**, владельцев **Eidos Interactive**. Закончив в декабре полугодие со внушительным ростом убытков и лишившись сперва большей части руководства, а затем проведя массовые увольнения (число сотрудников уменьшилось с 1070 до 800), компания теперь строит планы по выздоровлению. В ход пойдут многочисленные сиквелы — **Tomb Raider**, **Hitman**, **Championship Manager** и всеми ожидаемый **Deus Ex**. Кроме того, SCi вслед за **Electronic Arts** пообещала дать большую свободу творчества своим студиям.

Главные надежды SCi сейчас — на Лару Крофт с Tomb Raider: Underworld и новые приключения головорезов из Hitman и Kane & Lynch.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ВООРУЖЕНЫ и опасны

BUNGIE НАЛАЖИВАЕТ ВЫПУСК ОРУЖИЯ ПО МОТИВАМ HALO

Подтверждая тезис о том, что игры и игрушки неразделимы, **Bungie** совместно с компанией **Jasman Toys** выпустила набор оружия из **Halo 3** — пистолет и винтовку, а также защитный генератор. Все они предназначены для такой забавы, как лазертаг (laser tag) — что-то вроде пейнтбола, только вместо шаров с краской используются лазерные «выстрелы», фиксируемые фотоэлементами.

Оружие и выглядит, и работает как прототипы из игры: винтовка перегревается после длительного использования, а пистолет может стрелять в двух режимах. Также в планах «оружейников» поставить на прилавки энергетический меч из того же Halo 3. А пока можно заказать пистолет и винтовку через интернет за $79,99 и $129,99 соответственно.

Главная претензия у игроков к внешнему виду оружия — каким-то совсем уж детским оно получилось.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Рассылки доступны для всех абонентов сети «**Билайн**». На выбор есть две тематики:

- **Игромания: игры**
- **Игромания: рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «**ИнфоБлок**».

UBISOFT

● **Ubisoft** открыла офис в Сингапуре, мотивировав свое решение поддержкой властей и высоким уровнем подготовки местных специалистов. Новая студия (уже 18-я по счету) займется разработкой проектов для домашних и портативных консолей.

ГЕРОЙ НОМЕРА

В ПОСЛЕДНИЙ путь

СКОНЧАЛСЯ ГЭРИ ГАЙГЕКС, АВТОР DUNGEONS & DRAGONS

Гэри Гайгекс однажды сказал: «Какими бы красивыми ни были игры, они не заменят вашего воображения».

4 марта станет печальной датой для всех любителей настольных и компьютерных RPG, да и игр вообще — скончался 69-летний Гэри Гайгекс (Gary Gygax), соавтор знаменитой ролевой системы **Dungeons & Dragons**. Дон Кэй (Don Kaye), вместе с которым Гайгекс основал выпустившую D&D компанию **TSR**, по этому поводу заявил: *«Это человек, который стал связующим звеном между фэнтезийной литературой и электронными играми»*.

Несмотря на болезнь, Гайгекс до последних дней проводил еженедельные сеансы игры в D&D. Его имя связано со многими играми: **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**, **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil**, **Dungeons & Dragons Online** и др.

АНОНСЫ

Мы еще ПОВОЮЕМ

«1С» ВЫПУСТИТ ВАРГЕЙМ С ДРЕВНЕРУССКИМ УКЛОНОМ

Исторический варгейм «**XIII век. Слава или смерть**» от украинской **Unicorn Games Studio** и **«1С»** осенью прошлого года пусть и не стал «нашим» **Medieval 2: Total War**, но заслужил в меру одобрительные отзывы. В мае игра обзаведется адоном с патриотическим названием **«Русич»**, который расскажет о борьбе псковского князя Довмонта с немецко-ливонскими захватчиками.

В игре наконец появится система накопления опыта: сам князь и его отряды смогут разучивать умения и повышать уровень от битвы к битве (которых всего восемь). Появятся погодные условия, влияющие на игровой процесс, можно будет строить укрепления и проводить разведку перед боем. Также обещают новые режимы сетевой игры и набор карт для них.

Если приглядеться, можно рассмотреть, что немецкий рыцарь в горячке боя совсем потерял голову.

Работа над ошибками

● В «Игромании» №3'2008 на стр. 109 мы ошибочно российского издателя игры **«Мутант»**. На самом деле ее издавал не **«Новый диск»**, а **«Акелла»**.

СКАНДАЛЫ

АССАССИНА украли!

ASSASSIN'S CREED УТЕК В СЕТЬ

В начале марта **«Акелла»** сообщила о том, что пиратами была украдена русскоязычная версия **Assassin's Creed**. Похищенное уже вовсю циркулирует в Сети, правда, «Акелла» использовать его не советует — по ее словам, бета-версия содержит критические ошибки и недоработки.

Как именно все произошло, не сообщается. Известно лишь, что ведется расследование. Кстати, альфа-билд английской версии тоже благополучно уплыл в интернет.

Альтаир в игре ловко обчищал карманы тех, от кого ему что-нибудь было нужно. А теперь сам стал жертвой кражи.

ИНДУСТРИЯ

Новоприбывшие

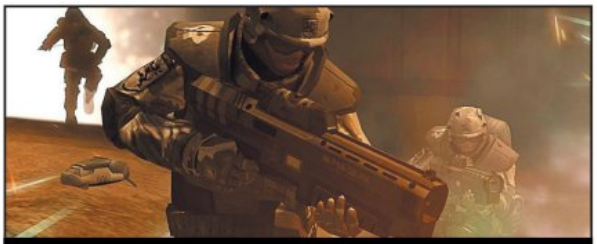
ВЕТЕРАНЫ ИНДУСТРИИ ОТКРЫВАЮТ НОВЫЕ СТУДИИ

Новые студии-разработчики продолжают появляться с завидной регулярностью. Два уважаемых человека — **Харди Лебель** (**Hardy LeBel**), ведущий дизайнер **Oni** и первого **Halo**, а также **Андерс Хайденберг** (**Anders Hejdenberg**), приложивший руку к **Battlefield 2** и **Battlefield 2142**, — основали компанию под названием **Tyrant Studios**. Сейчас они трудятся над проектом, который без лишней скромности именуют *«вехой не только в истории видеоигр, но и в массовой культуре в целом»*.

А вот бывшие соратники Сида Мейера по **MicroProse** — **Джон Стили** (**John Stealey**), **Фред Шмидт** (**Fred Schmidt**) и **Джим Булл** (**Jim Bull**) — решили заняться не только разработкой, но и изданием игр. Для чего основали компанию **Thriller Publishing**. Одним из главных принципов работы они считают привлечение писателей, *«чьи произведения регулярно попадают в списки бестселлеров»*. Специализироваться Thriller Publishing будет на военной и шпионской тематике.

Собственную студию открыла и **Walt Disney**, не пожалев для нее $350 млн (прежде хозяева Микки Мауса пользовались услугами сторонних производителей). 70% времени студия будет тратить на игроизацию фильмов, 20% — на другие проекты «Диснея» и еще 10% — на самостоятельные начинания.

Еще одна студия, основанная ветеранами индустрии — **WhiteMoon Dreams**. В ней собрались бывшие сотрудники **EA**, работавшие над **Medal of Honor**, а креативным директором стал дизайнер первого **Fallout Скотт Кэмпбелл** (**Scott Campbell**). Сейчас студия работает даже не над одним проектом, а над целой серией экшенов и ролевых игр.



Интересно, что смогут вместе сделать люди, работавшие над двумя главными «батальными» сериями последнего времени, а именно — Battlefield 2142 (на картинке) и Halo?

● Консоли и PC убивают игровые автоматы — к такому неутешительному выводу пришли в холдинге **Sega Sammy**, доходы которого уменьшились на 15,4% именно из-за падения популярности автоматов. Теперь Sega Sammy намерена закрыть 110 развлекательных центров и уволить 400 сотрудников, чтобы исправить ситуацию.

ИНДУСТРИЯ

Наука и ТЕХНИКА

УЖЕ ОСЕНЬЮ КОМПЬЮТЕРАМИ МОЖНО БУДЕТ УПРАВЛЯТЬ СИЛОЙ МЫСЛИ

Похоже, будущее даже ближе, чем мы думали.

Не зря говорят, что компьютерные технологии двигаются благодаря играм. **Softkinetic** рассказала, что работает над технологией **iisu**, которая позволяет фиксировать движения игрока и его отдельные жесты — достаточно лишь подключить к PC или консоли камеру, распознающую человеческие движения. *«Это изобретение уберет барьер между человеком и персонажем на экране»*, — гордо заявляют создатели iisu.

Компания **Emotiv Systems** тем временем заканчивает работы над устройством, которое позволяет управлять компьютером при помощи силы мысли. Хитрый прибор **Emotiv EPOC** работает сразу по нескольким направлениям. Прежде всего, он считывает энергетические импульсы, которые распознает как простые команды (потянуть, взять, толкнуть и так далее).

Кроме того, прибор оснащен гироскопом, который учитывает наклон головы, а специальная камера отслеживает выражение лица (улыбка, сдвинутые брови), и, если игрок злится из-за неудачи, прибор может уменьшить скорость игры. В общем — будущее рядом, и всего за $299. На прилавках Emotiv EPOC должен появиться уже осенью, причем поддержку производителям оказывает **IBM**. Совместно они намерены ни много ни мало создать онлайновый мир наподобие **Second Life**, основанный на использовании Emotiv EPOC.

ИНТЕРЕСНОСТИ

В ожидании ЧУДА

ДАГ ЛОМБАРДИ О ТОМ, СТОИТ ЛИ ЖДАТЬ COUNTER-STRIKE 2

Журналисты **Gametrailers TV** породили очередную волну слухов о возможном пришествии **Counter-Strike 2**. Увы, пиар-директор **Valve** Даг Ломбарди (Doug Lombardi) сказал, что если это и случится, то вряд ли в ближайшем будущем.

«Мы никогда не бросим работать с Counter-Strike», — заверил он. Однако поступательное движение с помощью аддонов кажется ему лучшей перспективой. Ломбарди признался, что Valve точно не знает, что ей делать с сиквелом — то ли начинать все с нуля, то ли просто дорабатывать созданное, как было в случае с **Team Fortress 2**.

Скучающим по сетевым развлечениям Даг Ломбарди посоветовал играть в Team Fortress 2, который он назвал «родоначальником нового жанра мультяшных шутеров».

Акелла

СТРАТЕГИЯ / МЕНЕДЖМЕНТ

BUILDING & CO®
город «под ключ»

РЕКЛАМА

ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город– превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

palludiogames

©2006 Electrogames/Palludio Games/ Creative Patterns.

© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-54, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)207-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.

СОЮЗ

ХИТ ZONA

М.видео

Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

● Студия **Dreamlore** («**Красный космос**») делает новый квест в аниме-стилистике — на этот раз по мотивам «**Евгения Онегина**». Игра будет представлять собой ~~очередную жесть~~ анимированный комикс, а главная ставка, как обычно, делается на эпатаж (достаточно сказать, что Татьяна и Ольга Ларины у них являются клонами).

ИНДУСТРИЯ

На западном рынке БЕЗ ПЕРЕМЕН

ELECTRONIC ARTS НЕ СУМЕЛА ДОГОВОРИТЬСЯ О ПОКУПКЕ TAKE-TWO ПО-ХОРОШЕМУ

Одним из главных событий уходящей зимы, бесспорно, стала попытка **Electronic Arts** покорить сердце **Take-Two Interactive**. Руководство последней сразу дало понять, что не против ответить взаимностью, но вот предложенная за взаимность сумма их не устроила, даже после того, как достигла отметки $2 млрд. Для демонстрации всех выгод предложения был открыт специальный сайт ***eatake2.com***, а президент EA **Джон Ричитьелло** (**John Riccitiello**) произнес целую речь, доказывая, что все затевается на благо самой Take-Two. По его словам, игры у нее замечательные, но вот делать на них деньги она не умеет, постоянно вляпываясь в различные скандалы, и потому без чуткого руководства со стороны EA ее будущее выглядит весьма туманно. Джон лично пообещал, что это руководство не превратится в прямые и не терпящие возражения директивы: *«Я бы не изменил ни строчки кода ни в BioShock, ни в GTA, ни в Max Payne»*.

Боссы Take-Two посчитали, что с учетом грядущего успеха **GTA 4** их компания стоит дороже, и предложили EA посвататься еще раз, весной, уже после попадания игры на прилавки. Вдобавок они объявили о том, что EA — не единственная, кто добивается руки и сердца Take-Two. Эти слова многие посчитали попыткой набить себе цену: потянуть такую сделку в состоянии лишь крупные компании, но **Activision Blizzard** пока занята процессом слияния, а **Ubisoft** уже официально отмежевалась от происходящего.

«Теперь будешь работать на нас. И это для твоего же блага»

Сам Ричитьелло уверен, что смысла откладывать помолвку нет. Во-первых, в рыночную стоимость Take-Two уже заложен потенциальный успех GTA 4. Во-вторых, его компания готова заплатить гораздо больше.

ИНДУСТРИЯ

Котик обмолвился, что умение Blizzard покорять онлайн можно успешно сочетать с некоторыми брендами Activision — в том числе с Call of Duty.

Долг зовет в онлайн

ГЛАВА ACTIVISION НАМЕКНУЛ НА CALL OF DUTY ONLINE

Онлайн — самая сложная для любого издателя территория. Примерно в таком духе высказался на GDC исполнительный директор **Activision** Роберт Котик (Robert Kotick). Он признал, что одной из ключевых причин союза с **Vivendi** стало уверенное положение **Blizzard** на MMO-рынке: *«Чтобы хотя бы конкурировать с WoW, придется вложить полмиллиарда долларов. Но даже если вы потратите миллиард, итог все равно не гарантирован»*.

Впрочем, если MMORPG-сфера занята, можно попробовать пробиться в другом направлении. Котик намекнул, что в будущем может появиться игра по мотивам Call of Duty: *«Когда думаешь о Call of Duty, логичным развитием этой серии кажется создание MMO»*.

АНОНСЫ

НАЗАД в Византию

PARADOX РАСШИРЯЕТ ГРАНИЦЫ «ЕВРОПЫ»

Paradox Interactive вновь раздвигает временные рамки своей глобальной стратегии **Europa Universalis 3**. Второе по счету дополнение — **In Nomine** — даст возможность сыграть за Византию. Другие новшества коснутся религии: вероисповедание отныне определяется поступками игрока и национальными идеями.

Восстания будут различаться в зависимости от целей мятежников. Влиятельнее станет Ватикан — у него появится возможность объявить крестовый поход и отлучить неугодных от церкви. Вернется знакомая ветеранам система миссий, улучшится AI — и все это должно быть готово уже летом.

«Теперь Европа не с нас начинается. Теперь перед нами еще византийцы будут»

● Если вы считаете, что работать с играми — это безумно интересно, то учтите, что со временем они могут надоесть кому угодно. **Сид Мейер**, «отец» **Civilization**, признался, что уже видеть не может игры, а в особенности стратегии. *«Придя домой, я хочу только одного — отдохнуть от компьютерных игр»*, — заявил Сид.

ПОДРОБНОСТИ

День НЕЗАЛЕЖНОСТИ

ПРОЕКТ «МЕТАТРОН» СНОВА ДАЛ О СЕБЕ ЗНАТЬ

Среди уровней обещаны и мегаполисы будущего, и древние развалины, причем продвигаться вперед можно будет как с боями, так и в скрытной манере.

Появились новые подробности об экшене **«Метатрон»**, который был представлен публике в далеком 2003 году, официально анонсирован в 2005-м, а потом пропал из виду. Как оказалось, сейчас им занимается студия **«Орион»** (**«Метро-2»**, **«Обитаемый остров: Чужой среди чужих»**), а выйти он должен уже весной.

Действие изменившегося сюжета происходит в будущем, когда проснулась древняя инопланетная раса, имеющая на Землю свои виды. На пути у них встает некий хакер, разгадавший планы инопланетян. В ходе активных боевых действий он сможет не только отстреливать пришельцев, но и взламывать и перепрограммировать вражескую технику.

ИНДУСТРИЯ

Итоги GDC

ГЛАВНАЯ В МИРЕ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ СТАНОВИТСЯ ВСЕ ПОПУЛЯРНЕЕ

Как видите, в посетителях на Game Developers Conference действительно недостатка не было.

CMP Game Group подвела итоги **Game Developers Conference 2008**. Итоги положительные: мероприятие собрало 18 тыс. человек против 16 тыс. в прошлом году. На GDC состоялось 400 различных конференций, был анонсирован не один десяток игр, в том числе и потенциальные хиты типа **Gears of War 2**.

Кроме того, на GDC прошли сразу четыре церемонии награждения. Во-первых, собственно **GDC Awards** (победителей выбирают сами разработчики), завершившаяся победой **Portal** (две награды за дизайн и инновации). Лучшей портативной игрой стала **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, лучшей скачиваемой — **flOw**. Сразу два приза получил **BioShock** — за лучший сценарий и лучший звук.

Но настоящим триумфом BioShock стала премия **Game Audio Network Guild**, которую вручают специалисты-звуковики. Проект **2K Games** завоевал главный приз и первенствовал еще в семи номинациях. А за вклад в развитие «игрового звука» был награжден **Брайан Шмидт** (**Brian Schmidt**), отвечавший за звук в **Desert Strike**, **Star Wars**-играх и еще 120 проектах.

На **Independent Games Festival Awards** вручали премии независимым (то есть малобюджетным) проектам. Здесь первое место осталось за **Crayon Physics Deluxe**, а еще две награды ушли к **Audiosurf** (лучший звук и приз зрительских симпатий).

Наконец, впервые вручались награды **Mobile Award Winners**. Лучшей игрой был назван экшен **Critter Crunch**. А за новации наградили **PhoneTag Elite**, где можно играть в прятки с помощью системы GPS, и **EGO**, проект, в котором ваш персонаж общается с другими и постепенно вырабатывает свой характер.

Акелла

ПРИКЛАМА

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха

Фотореалистичная графика

Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц

Захватывающий псевдореалистический сценарий

Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине -"Мультигрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Поиск Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

ХИТ ZONA М.видео Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

● Студия **Milestone** объявила о том, что работает над мотосимулятором **Superbike World Championship 08**. Все создается строго по лицензии — в игре будут настоящие гонщики, мотоциклы, команды и трассы. Симулятор должен выйти на PC и консолях уже в мае.

ИНДУСТРИЯ

Спаси и сохрани

ГРУППА СОФТВЕРНЫХ И ХАРДВЕРНЫХ КОМПАНИЙ НАМЕРЕНА ЛОББИРОВАТЬ «ИНТЕРЕСЫ» PC В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Глядя на то, как приставки все увереннее захватывают рынок, компании, чье благоденствие напрямую зависит от популярности PC, забили тревогу. **NVIDIA**, **AMD/ATI**, **Intel**, **Dell**, **Epic Games**, **Activision**, **Microsoft** и еще несколько компаний создали **PC Gaming Alliance**. Организация призвана скоординировать усилия по борьбе с теми проблемами, которые угрожают рынку PC-игр (например, пиратство и постоянно растущие системные требования), а также привлекать к разработке компьютерных игр новые студии.

Беспокойство участников PC Gaming Alliance можно понять — если перестанут выходить дорогие технологичные игры вроде того же Crysis, кому будут нужны новые видеокарты и процессоры?

ИНДУСТРИЯ

Со словами Котика о том, что за рекламу в StarCraft заплатят дорого, не поспоришь. Но как органично вписать ее в контекст игры?

На попятную

ПЕРСПЕКТИВЫ ИГРОВОЙ РЕКЛАМЫ ВЫГЛЯДЯТ ВСЕ СКРОМНЕЕ

Аналитики из исследовательской группы **eMarketer** в очередной раз высказали свое мнение о перспективах игровой рекламы — к 2012 году оборот этого рынка должен составлять $615 млн (по сравнению с нынешними $295 млн). Очень радужный на первый взгляд прогноз, если бы не одно «но» — в прошлом году план развития до 2011 года составлял целых $969 млн. «Снижение аппетитов» специалисты связывают с другим разочарованием — бум казуальных игр тоже постепенно сходит на нет, не оправдывая ожиданий.

Неутешительный прогноз подтвердила **Blizzard**. Та в очередной раз сказала рекламе твердое «нет», несмотря на заявление директора **Activision Blizzard** Роберта Котика (Robert Kotick) о том, что из **StarCraft 2** получилась бы отличная рекламная площадка. Теперь рекламистам придется довольствоваться сервисом **Battle.net**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Nintendo покорила Британию

В ЛЮБВИ К WII ПРИЗНАЛИСЬ БРИТАНСКАЯ КОРОЛЕВА И ПРЕМЬЕР-МИНИСТР

Wii продолжает завоевывать все большую популярность. Даже премьер-министр Британии **Гордон Браун** (**Gordon Brown**) рассказал, что его сын является настоящим фанатом консоли от **Nintendo**. Недавно Браун попытался сыграть с ним в теннис и был разгромлен четырехлетним ребенком так быстро, что *«даже не успел вспотеть»*. Попытка взять реванш в боксерском поединке (тоже в **Wii Sports**) закончилась с аналогичным результатом.

Журнал **People** утверждает, что поклонницей **Wii Sports** является даже сама британская королева Елизавета II. Особенно ей нравится симулятор боулинга. В ряды геймеров Ее Величество попала после того, как Wii подарили на день рождения ее внуку принцу Уильяму.

Неудивительно, что приставку Nintendo было решено сделать частью школьной программы. Британские медики посчитали, что активные «упражнения» с консолью для школьников оказываются полезнее обычных уроков физкультуры. Испытания в пяти школах прошли успешно, и теперь на Wii детям будет отводиться один урок в неделю. Что интересно, все эти сообщения приходят на фоне напряженных слухов о том, что британское правительство готовится применить к местным разработчикам некие «суровые меры».

● Представители **Take Two Interactive** подтвердили, что вторая **BioShock** (лучшей, напомним, игры 2007 года по версии журнала **«Игромания»**) официально находится в разработке и планируется к выходу во второй половине 2009 года. Над игрой, как мы и догадывались работает недавно созданная студия **2K Marin**, состоящая в основном из выходцев бывшей **Irrational Games**.

И ЦЕЛОГО Blu-ray мало

METAL GEAR SOLID 4 ПОЛУЧИЛСЯ СЛИШКОМ БОЛЬШИМ

Авторы **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, судя по всему, опережают время. Продюсер игры Хидео Кодзима (Hideo Kojima) пожаловался, что игра получилась слишком большой даже для PS3: *«Мы до сих пор недовольны видеорядом MGS 4. Но, к сожалению, вынуждены считаться с объемами, чтобы наша игра уместилась на Blu-ray»*. Напомним, что диски Blu-ray способны вмещать 25 (однослойные) и 50 (двуслойные) Гб информации.

Заодно **Kojima Productions** сообщили еще одну подробность: Metal Gear Solid 4 будет комплектоваться DVD с фильмом, который резюмирует запутанную историю серии.

Metal Gear Solid 4 в очередной раз доказал, что игры — двигатель прогресса. Только появился супервместительный формат Blu-ray, а разработчикам уже и его мало.

Главный герой сериала. Сразу видно — мужчина себе на уме.

Маньяк-криминалист

ОЧЕРЕДНОЙ СЕРИАЛ ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА ЭКРАНЫ МОНИТОРОВ

Расхватав все лакомые кинолицензии, разработчики все активнее берутся за сериалы. Например, **Dexter**, игроизацию которого взвалили на себя американский кабельный канал **Showtime Networks** и студия **Marc Ecko Entertainment**.

Главный герой сериала Декстер Морган, как и положено всякому герою, днем работает скромным криминалистом. А ночью превращается в ужас на крыльях ночи и начинает охоту на маньяков и убийц, поскольку сам в душе тоже маньяк, и таким образом удовлетворяет свою жажду крови. На какие платформы и в каком жанре пожалует Декстер, пока не объявлено.

ЭПИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ ВЕЛИКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР У ВАС НА СТОЛЕ

Реклама

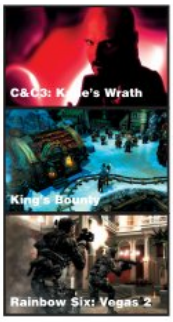
ООО «СМАРТ». 129085, Москва, пр-т Мира, д. 101, оф 520а,
тел.: 8 (499) 408-59-83; www.hobbygames.ru; ООО "Алегрис", тел.: 8 (495) 707-66-64

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
11 апреля 2008 года	Sam & Max Episode 205	Пятая и заключительная серия второго сезона приключений пса-детектива Сэма и кролика с садистскими наклонностями Макса.	70%
14 апреля 2008 года	Europa Universalis: Rome	«Парадоксы» продолжают выпускать все новые серии лучшей глобальной стратегии последних лет. На этот раз про Рим.	75%
15 апреля 2008 года	The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Аддон добавит в The Sims 2 всевозможную кухонную и купальную утварь.	70%
15 апреля 2008 года	Turok	От старого «Турка» остались только динозавры. Остальное, включая главгероя, новое.	70%
18 апреля 2008 года	UEFA Euro 2008	Официальная игра чемпионата Европы по футболу на движке FIFA 08. От Electronic Arts, разумеется.	70%
Апрель 2008 года	Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor	Аддон к лучшей космической пошаговой стратегии последних лет.	75%
Апрель 2008 года	Warhammer: Mark of Chaos — Battle March	Аддон к Warhammer: Mark of Chaos, в котором появятся темные эльфы, а орки и гоблины объединятся.	60%
6 мая 2008 года	Mass Effect	Неожиданно быстро одна из лучших RPG 2007 года приходит на PC. Портировать игру с приставок обещают прилежно. Верим.	ХИТ
6 мая 2008 года	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	В мае на экраны выходит второй фильм про Нарнию, а одновременно с ним и соответствующая игра.	65%
20 мая 2008 года	Age of Conan: Hyborian Adventures	Экшен про не волосатого, но брутального дядьку Конана, знакомого всем с детства.	75%
30 мая 2008 года	Alone in the Dark	Переосмысление знаменитого ужастика, обещающее установить новые стандарты в жанре.	85%
30 мая 2008 года	Shattered Suns	Трехмерная космическая стратегия в стиле Homeworld с возможностью конструировать собственные корабли.	70%
Май 2008 года	Devil May Cry 4	Данте (а также Неро, жутко на него похожий) снова приходит на PC стараниями Capcom. Надеемся, в этот раз успешно.	80%
Май 2008 года	Stronghold Crusader Extreme	Переиздание Stronghold Crusader с улучшенным искусственным интеллектом противников и битвами с участием 10000 спрайтовых юнитов.	65%
Май 2008 года	Xenus 2: Белое золото	Идеологическое продолжение игры «Xenus: Точка кипения», в котором разработчики обещают исправить ее ошибки.	70%
Май 2008 года	Анабиоз: Сон разума	Приключения на замерзшем атомном ледоколе «Северный ветер», обитатели которого давно утратили человеческий облик.	80%
Май 2008 года	Предтечи	Научно-фантастический экшен о спасении человечества от инопланетян. Элементы космического симулятора и RPG присутствуют.	75%
Весна 2008 года	Building & Co: You are the architect!	Постройка города: от проектирования зданий до дизайна помещений.	60%
Весна 2008 года	Dracula: Origin	Ван Хелсинг снова (на этот раз стараниями авторов серии квестов о Шерлоке Холмсе) выходит на тропу войны против Дракулы.	70%
Весна 2008 года	Drakensang: The Dark Eye	Игра по мотивам популярной «бумажной» ролевой вселенной Das Schwarze Auge, очень популярной в Германии.	75%
Весна 2008 года	Gray Matter	Квест от Джейн Дженсен — создательницы знаменитой серии Gabriel Knight.	75%
Весна 2008 года	Happy Tree Friends: False Alarm	Зверюшки с различными психическими расстройствами будут спасать друг друга. Получится, видимо, кровавое месиво.	60%
Весна 2008 года	Motorm4x	Гонки на внедорожниках с нелинейным «сюжетом».	70%
Весна 2008 года	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	Рассказ о том, какой была зона отчуждения за год до событий оригинального «Сталкера». А была она гораздо более неприветливым местом...	80%
Весна 2008 года	The Chronicles of Spellborn	MMORPG на движке Unreal. Правда, не на третьем.	70%
Весна 2008 года	Two Worlds: The Temptation	Аддон к Two Worlds, продолжающий сюжет оригинальной игры.	70%
24 июня 2008 года	FlatOut: Head On	Тотальная переделка FlatOut 2. Некстген-графика, 11 соперников вместо 7 и разрушаемость всего и вся = море веселья.	85%
30 июня 2008 года	A Vampyre Story	Игра от создателей культовых квестов Full Throttle и The Curse of Monkey Island про очаровательную вампиршу Мону.	80%
Июнь 2008 года	Коллапс	В 2013 году в центре Европы образовалась здоровенная аномальная зона, из которой полезли адские монстры. Порубать всех на куски, очевидно, предстоит нам.	80%
Июль 2008 года	American McGee's Grimm	Американ Мак-Ги снова берется за старое. То есть за игроизацию известных сказок. В этот раз достанется сказкам братьев Гримм.	80%

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Аддон к C&C3 расскажет о том, как Кейн захватывал мир до и после третьей тиберивой войны.	75%
Codename Panzers: Cold War	Стратегия. С танками. Про холодную, а не Вторую мировую войну. Но сути это не меняет.	50%
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Ремейк игры 18-летней давности, положившей начало целому поджанру пошаговых стратегий. Впрочем, в самой King's Bounty пошаговыми будут только битвы.	85%
Lost Empire: Immortals	Космическая стратегия, сделанная по классической формуле 4X: explore, expand, exploit, exterminate, то бишь «исследуй, расширяйся, используй, уничтожай». Фанаты будут довольны.	70%
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	15-часовая добавка к Neverwinter Nights 2 с новым типом подземелий и тремя новыми героями.	60%
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	«Радуга 6» во второй (и последний, если верить разработчикам) раз возвращается в Лас-Вегас. Очевидно, чтобы отыграться.	80%
Смерть шпионам: Момент истины	Сотрудник четвертого отдела главного управления военной контрразведки СМЕРШ Семен Строгов, первый Сэм Фишер отечественного разлива, снова в деле.	70%



** Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

eu.playstation.com
www.playstation.ru

7+
www.pegi.info

Patapon ™ ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. (C)2008 Rovio Sterlink. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved
"PlayStation" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved

РЕКЛАМА

SLIM & LITE

PSP

PlayStation Portable

dvd mania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА **DVD**

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVDMANIA@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Всем привет!

Учитывая, что этот номер журнала (а следовательно, и очередной выпуск DVD-мании) доберется до прилавков аккурат к первому апреля, у нас в головах до последнего времени бродила идея заполнить все двухслойное дисковое пространство какими-нибудь шутливыми безделушками, а самим взять отгул. К счастью, реализовать подобный беспредел по разным причинам не получилось — и в этом месяце вы опять увидите на дисках только самые лучшие и свежие демоверсии, дополнения и патчи. Но это вовсе не означает, что вы на все сто процентов застрахованы от неожиданных сюрпризов и шуток. Более того: тем читателям, кто будет внимательно изучать один из популярнейших разделов диска, практически гарантирована порция здорового смеха.

Где лежит сюрприз, мы, разумеется, не скажем, а вот с остальным наполнением придется внести ясность. Как всегда, не обошлось без традиционных русскоязычных дополнений, коих в этом месяце ровно два. Первое, «Пробуждение», предназначено для неувядающего Half-Life 2 и предлагает поиграть за одного из старых героев сериала — Эдриана Шепарда, который между событиями первой и второй части тоже занимался чем-то очень важным. Другая любимая дисциплина нашей артели Format C: (речь, конечно, о The Elder Scrolls 4: Oblivion) тоже не осталась без обновок. Для нее у нас приготовлено дополнение под названием «Замок Хоарфрост», добавляющее в игру новую локацию (тот самый замок), а с ним кучу новых квестов и NPC.

Любители мультиплеерных шутеров, которым Counter-Strike и Unreal Tournament всегда казались скучными, можно порекомендовать новую версию Zombie Panic: Source, популярнейшей многопользовательской модификации для Half-Life 2. Зомби против людей, острые зубы и когти против огнестрельного оружия — словом, это практически то же самое, что и грядущий Left 4 Dead от самой Valve, только бесплатно.

В апрельской «Игровой зоне» вас также ждет первая автосимуляторная подборка, пока что целиком посвященная Race 07: The WTCC Game. Нечто подобное мы, впрочем, можем делать и в дальнейшем — все зависит только и исключительно от вашей реакции. Адрес для писем все тот же: ***dvd@igromania.ru***

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор DVD: **Игорь Асанов**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Игорь Сердюков, Андрей Кожевников.**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Макаренков**, **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу **dvd@igromania.ru** или звоните по тел. **(495) 231-2364**

made in ИГРОМАНИЯ
СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Half-Life 2: Пробуждение

Автор: BlueStrike * **Оригинальное название**: Awakening * **Сложность**: средняя * **Время прохождения**: 2-3 часа * **Сражений**: много * **Общения с NPC**: мало * **Особенности**: раскрываются события до начала Half-Life 2, игра за героя Opposing Force * **Общая оценка мода**: 8,0/10

Действие модификации «**Пробуждение**» разворачивается как раз между событиями, имевшими место в **Half-Life: Opposing Force** и **Half-Life 2**. В роли спасителя мира и надежды человечества на сей раз выступает не красавчик Гордон Фримен, а Эдриан Шепард, милитари-герой Opposing Force, которого сопротивление (после приключений в «Блэк Месса») отправило в подземную лабораторию.

Элай и Кляйнер потихоньку ваяли свою гравипушку, потихоньку формировались отряды добровольцев, чтобы дать достойный отпор иноземным захватчикам, а Шепард все это время покоился в биостазе. Но случилось непредвиденное: Альянс пронюхал, где находится база повстанцев, и отправил комбайнов на штурм. Повстанцы не смогли отвоевать убежище, и «Блэк Месса» — со всеми ее секретными наработками — попала в цепкие лапы врага.

Большая часть повстанцев погибла, а выжившие разбежались. Под землей остались только те, кто был надежно загерметизирован в биокапсулах. Так бы потенциальные спасители человечества и болтались в питательном бульоне целую вечность, но неожиданно на базе появляется Джимен и откупоривает «бутылочку» с Шепардом, а заодно объясняет, что пора приструнить Альянс.

Дальше начинается фирменный геймплей HL2: вот мы крадемся за спинами штурмовиков, вот мы с монтировкой пробираемся по вентиляционной шахте, вот первая стычка с врагом, заезд на багги... Кстати о багги. С машины сняли пушку, теперь для отстрела врагов приходится выпрыгивать из кабины. Нововведение сомнительное, но концепцию гонки меняет кардинально: теперь пронестись через вражеский заслон даже не проблематично, а практически невозможно.

Во время сражений с комбайнами нужно быть предельно осторожным: аптечек и регенераторов на уровнях крайне мало.

Еще час назад это была база сопротивления — теперь здесь, кроме зомби и мусора, ничего нет.

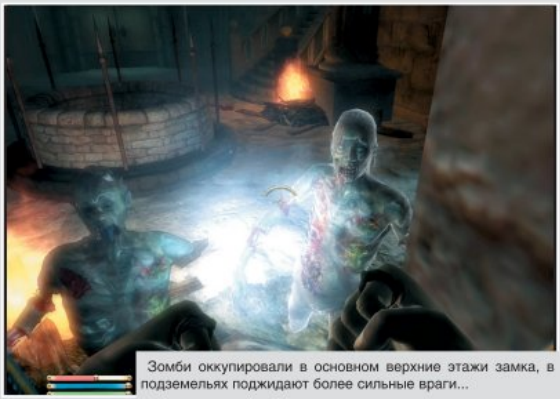
Oblivion: Замок Хоарфрост

Автор: Джозеф Лоллбек aka Antistar * **Оригинальное название**: Hoarfrost Castle * **Уровень персонажа:** любой * **Время прохождения**: 2-4 часа * **Боевка:** максимум * **Ролевый отыгрыш:** средне * **Ловушки и хитрости:** мало * **Особенности:** есть возможность получить и обустроить собственный замок, пройдя ряд интересных квестов

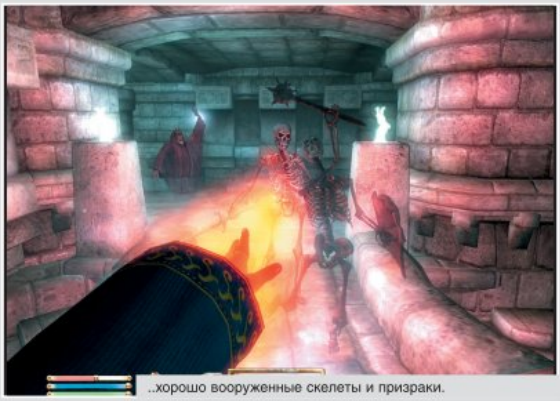
Модификация «**Замок Хоарфрост**» добавляет в мир **TES4: Oblivion** новую локацию — огромный замок и прилегающие к нему территории. Ставите мод, заходите в игру — на ваш «почтовый ящик» уже прилетело сообщение, в котором говорится, что на замок Хоарфрост напала нежить, хозяева цитадели уничтожены, уцелел лишь старик-управляющий. В конце послания автор недвусмысленно намекает, что надо бы отправиться в Хоарфрост и навести там порядок.

Добравшись до ворот замка и получив квест у управляющего, мы отправляемся в каменные чертоги. Из-за каждого угла напрыгивают зомби, из щелей в стенах наседают стаи скелетов, под потолком кружат злобные призраки — в общем, скучать не придется. К тому же весь этот бестиарий — ничто по сравнению с главным злодеем, который и организовал нападение на замок. Впрочем, и он не бессмертен, расправившись с ним, мы получим во владение Хоарфрост (ведь его прежних хозяев уже нет в живых), одновременно появится доступ к нескольким десяткам новых квестов.

Чтобы замок нормально функционировал, за ним, разумеется, нужно ухаживать: придется нанять мага, кузнеца, стражу... да много кого еще. Найти классных специалистов непросто, нужны не только деньги, но и связи. А значит, снова собираем вещички — и в дорогу. Пройдя все квесты модификации, вы получите в свое распоряжение очень красивый и прекрасно оборудованный замок.



Зомби оккупировали в основном верхние этажи замка, в подземельях поджидают более сильные враги...



..хорошо вооруженные скелеты и призраки.

Игровая зона

● МОДИФИКАЦИИ ● КАМПАНИИ ● КАРТЫ ● СКИНЫ ● МОДЕЛИ ● ПРОГРАММЫ ● СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

1. Armed Assault

Что: 1 кампания, 2 миссии, 2 модели персонажей, 5 моделей ТС
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Кампания G.L.O.R.I.A.

Кампания:
- **G.L.O.R.I.A.** — набор из 16 увлекательных миссий, объединенных общим сюжетом, вдобавок — полностью на русском языке. Время прохождения: от четырех до восьми часов.

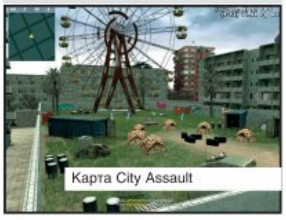
Миссии:
- **The Triple Blow** — более одного часа непрерывного экшена.
- **Borer Strike** — очень динамичная миссия, задача которой заключается в зачистке территории от вражеских отрядов и захвате различных транспортных средств.

Модели персонажей:
- **Hamas** — террористы-смертники из группировки ХАМАС.
- **Iraqi National Police** — модели персонажей иракской национальной полиции.

Модели транспортных средств:
- **BMW 850 cab**
- **Dodge viper1**
- **Buggys**
- **BTR**
- **M60A3**

2. Call of Duty 4: Modern Warfare

Что: 3 карты, 5 комплектов скинов
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»


Карта City Assault

Скины бойцов:
- **McButterpant's USMC Skins**
- **Rubberduck's SAS Urban BDU Skins**

Скины оружия:
- **Hibana's M14 / M21 Skin pack**
- **Hibana's Dragunov SVD Skin Pack**
- **Shrub's Colt M1911 Skin**

Карты:
- **Fruville**
- **City Assault**
- **Agroprom Factory**

3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 модификация, 8 карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

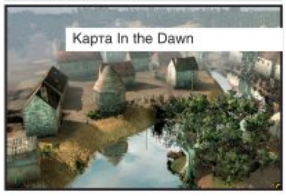
Карта Calli Cliffs

- **Project ReGenesis** — модификация, добавляющая в игру юниты из шутера Command & Conquer: Renegade.

Новые карты:
- **Hungary**
- **Calli Cliffs**
- **Two Towers**
- **Conduit Contention**
- **On The Fly**
- **Burning Anger**
- **Winter Arena**
- **Lenara Peak**

4. Company of Heroes: Opposing Fronts

Что: 7 карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»


Карта In the Dawn

Отборные карты:
- **Canal Clog**
- **Fort Fjolleren**
- **Church of the Sinister Mud**
- **Rocky Highlands**
- **Henschel Airfield**
- **Theater of Death**
- **In the Dawn**

5. Counter-Strike

Что: 4 карты, 4 модели оружия, 2 набора моделей игроков
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:
- **fy_waterland**
- **fy_island_s**

Модификация Toxic C4

- **aim_tenkovi_b3**
- **de_dust3war_b1**

Модели оружия:
- **Custom Camo M4**
- **Skif A-3000 F1 Usp**
- **Camouflaged AWP**
- **Toxic C4**

Наборы моделей игроков:
- **GROM Abordage Force**
- **Terorist Pack: Mafia**

6. Counter-Strike: Source

Что: 3 карты, 3 модели оружия, 2 набора моделей игроков, 2 модели рук, 1 модификация окружения
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:
- **fy_poolparty_dust_final**
- **bn_de_dust**
- **de_fusion**

Модификация Baseball Bat with Nails

Модели оружия:
- **Baseball Bat with Nails**
- **Blackholeson's Super Tmp**
- **Acid-Bathed and Torn P228**

Наборы моделей игроков:
- **Evil Henchman**
- **Models Gunnm**

Модели рук:
- **Desert Choclatechipcamo Gloves**
- **High-res Arms**

Окружение:
- **Blacked Out Inc Menu**

7. Crashday

Что: 6 трасс, 5 автомобилей и 2 модификации
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Тема dvd: Medieval 2: Total War — Stainless Steel

● **Что**: модификация ● **Игра**: Medieval 2: Total War ● **Разработчики**: команда разработчиков Stainless Steel ● **Что нового**: фракции, кампании, карта, юниты, AI, текстуры ● **Размер**: 900 МБ

● **Новые фракции**: Тридцатка новых и переделанных старых государств, среди которых такие интересные, как Киевская Русь и Господин Великий Новгород, Королевство Кастилии и Леона, Королевство Арагон, орден тамплиеров, Великое княжество Литовское и повстанцы.

● **Две кампании**: Одна начинается в самом начале средневековья, вторая уже в рассвете этого периода.

● **Большая и подробная карта**: Кампании происходят на огромной территории, заполненной различными ресурсами и покрытой детализированными пейзажами.

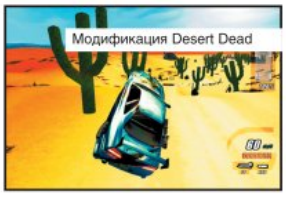
● **Множество юнитов:** Огромное количество новых юнитов: тяжелых и легких кавалеристов, рыцарской пехоты всех мастей, а также осадных орудий.

Игровая зона БОНУСЫ

Модификация **HER** для **Medal of Honor: Airborne**.

Модификация **Crims mod** для **Sins of the Solar Empire**.

Модификация **Modern War** для «**В тылу врага 2**».


Модификация Desert Dead

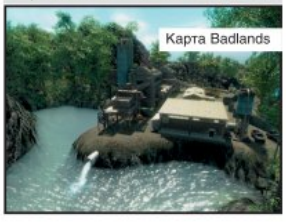
Трассы:
- **Big Flag Battle**
- **Brake 30m**
- **Crazy Eight**
- **Flight Club 2**
- **Headshot 2**
- **Speed Offroad**

Автомобили:
- **Astone Martin V8 Vanatge**
- **Fake Mini Cooper**
- **GTA: SA Rancher**
- **Ice Cream Truck**
- **Rally**

Модификации:
- **Desert Dead**
- **Turbo Mod 2000**

8. Crysis

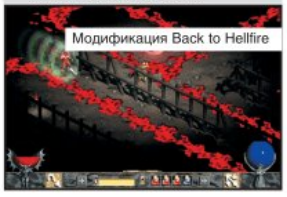
Что: 5 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»


Карта Badlands

Лучшие карты:
- **Dream Experimental 1.0.0** — красочные заставочные ролики, живописные пейзажи, разрушаемое окружение, авторские музыкальные композиции и разумные NPC уже ждут вас.
- **Badlands 0.9.9** — огромный тропический остров посреди океана, под завязку набитый солдатами корейских спецподразделений.
- **Firebase 1.0** — 2020 год, правительство Соединенных Штатов отправляет вас на военную базу, с которой недавно была безвозвратно потеряна связь…
- **An Unexpected Operation 1.0.0** — захватывающее двухчасовое приключение, действие которого разворачивается на вымышленном архипелаге: новый сюжет, новые локации, новые возможности.
- **Tilt 1.0.0** — небольшой уровень для любителей острых ощущений.

9. Diablo 2

Что: 4 расширения, 3 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»


Модификация Back to Hellfire

Расширения:
- **Catacombs Level 4** — переработанная карта четвертого уровня катакомб.
- **Countess Chamber 1** — новая версия логова злой графини.
- **Forgotten Tower** — новый уровень для Забытой башни.
- **Graveyard 4** — расширенная и дополненная карта кладбища.

Модификации:
- **4 Horsemen** — бросьте вызов непобедимым всадникам Апокалипсиса, встретившись с новыми монстрами на уникальных картах.
- **Back to Hellfire** — масштабное дополнение, включающее как новые уровни, так и карты из первой части Diablo; представлены 7 классов с уникальными навыками, разнообразные артефакты и необычные монстры.
- **Crypt Forge** — новые классы, возможность сыграть за троицу демонов, большой инвентарь и планка развития в 250 уровней.

10. FIFA 08

Что: 12 модификаций, 15 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Barclay's Premier League 08

Модификации:
- **Barclay's Premier League 08** — переработанный чемпионат Англии.
- **Ligue 1 Mini Kit Patch** — изображения форм команд-участниц французской лиги в меню игры.

Футболисты:
- **Пеле**
- **Платини**
- **Яшин**

Мячи:
- **Nike Ball Pack**

Формы:
- **«Байер»**
- **«Бавария»**
- **«Селтик»**
- **«Челси»**
- **«Ливерпуль»**
- **«Рейнджерс»**

Программы на каждый день:
- **08 Monkey Dragon Series**
- **2GK Kit Raptor**
- **Creation Master 08**
- **Backup Recovery Utility**
- **FATBH Builder**
- **FIFA 08 Music Changer**
- **DB Master 08**
- **File Master 08**
- **Armband Master 08**
- **Sound Master 08**
- **FAT Master 08**
- **Free Kick Master 08**
- **Internal Master 08**
- **Manager Master 08**
- **Save My Career 08**

11. GTA: San Andreas

Что: 17 автомобилей, 1 мод, 3 мотоцикла, 1 комплект оружия
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Автомобиль Alfa Romeo 8C Competizione

Автомобили:
- **Alfa Romeo 8C Competizione**
- **Aston Martin DBR9**
- **BMW 850i**
- **BMW Z8**
- **Chrysler PT Cruiser**
- **Dodge Challenger Concept**
- **Ferrari F430**
- **Ford GT**
- **Ford Hot Rod**
- **Mercedes 300SE**
- **Mercedes 300SL**
- **Mercedes CLS AMG**
- **Mercedes_GL450**
- **Seat Leon Cupra**
- **Spyker C8**
- **TWR Tuscan**
- **Volvo 850**

Моды:
- **New Great Effects**

Мотоциклы:
- **Yamaha TT250R**
- **175 BMX**
- **FCR 1200 RR**

Оружие:
- **Medal of Honor Weapons Pack**

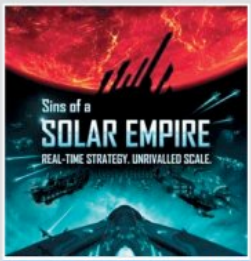
12. Half-Life 2

Что: 6 карт, 2 модели оружия
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:
- **dm_hell_night_final**
- **dm_dread**
- **dm_breakout**
- **dm_striker_b2**

ПАТЧИ

6 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Sins of the Solar Empire

Версия: 1.02(RU)

Рейтинг ★★★☆☆

Stranger

Версия: 1.2(RU)

Рейтинг ★★★★☆

Crysis

Версия: 1.2(RU)

Рейтинг ★★★☆☆

Unreal Tournament 3

Версия: 1.2(RU)

Рейтинг ★★★☆☆

World in Conflict

Версия: 1.007(RU)

Рейтинг ★★★☆☆

Корсары: Город потерянных кораблей

Версия: 1.2

Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Карта dm_hell_night_final

- **dm_ultimate_lobby**
- **dm_q3dm6**

Модели оружия:

- **Golden Pistol**
- **Gravity Gun**

13. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды

Что: 10 карт

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Карта Vampire Lover

Карты:

- **Battle for Honor**
- **Carpe Diem**
- **Crepusculo**
- **Dead Lake**
- **Erythia**
- **Rise to the Power 2**
- **Street of Crime**
- **Tango**
- **The Great Canyon**
- **Vampire Lover**

14. Neverwinter Nights

Что: 7 модулей, 3 расширения

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

Модификация The Dangers of Darkhold

Стандартный набор:

- **Forge of Wonders** — редактор для настройки персонажа под требования модуля.
- **Novice to Epic Character Maker** — редактор поможет создать героя нужного уровня с требуемым набором навыков и предметов.
- **Random Dungeon Generator** — генератор подземелий.

Модули:

- **Disposable Heroes** — помогите героям выжить на Outer Plane of Acheron и найти дорогу домой, сбежав из ловушки между мирами.
- **SK-1 A New Begining** — небольшой модуль, рассказывающий о том, с чего начинает каждый герой: первых испытаниях, трудностях и коварных противниках.
- **The Dangers of Darkhold** — захватывающее приключение для начинающих героев, которых ждет опасная миссия и встреча с могущественными колдунами; чем она закончится — зависит только от вас.
- **The Quest for Balor** — модуль, рассказывающий о буднях бесстрашного героя, в которых есть место и подвигам, и курьезным ситуациям.

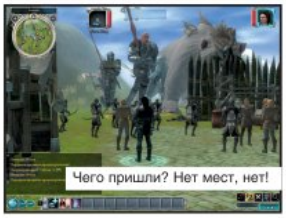
Расширения:

- **Dragonhorses** — драконы, на которых можно прокатиться верхом.
- **Enhanced Druid Pack** — расширенные возможности для класса друидов.
- **Resident Evil Zombies** — противники-зомби в стиле серии Resident Evil.

15. Neverwinter Nights 2

Что: 7 игровых модулей, 3 модификации, 10 моделей оружия, спецмодуль «Игровой зоны»

Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»


Чего пришли? Нет мест, нет!

МОДУЛИ

- **Seaside.** Уровень: 1-13 * Длительность: 6-7 ч. * Рейтинг: 7,5 * Шесть hack'n'slash-модулей. Вас ждет непрерывный экшен, толпы монстров и сложные сражения.
- **Scoundrels of the Underdark — Running ahead of the dawn.** Уровень: 1 * Длительность: 3 ч. * Рейтинг: 7,5 * Приключение в заброшенной, но вполне себе обитаемой крепости дроу. Хороший сюжет, добротные диалоги, интересные решения.
- **Спецмодуль «Игровой зоны»: Gamezone 04-2008.** Для получения предметов из некоторых публикуемых нами модификаций.

JEGs Training module, FRW Character Creator — наш стандартный набор.

МОДИФИКАЦИИ

- Прически: **No More Flower**, **Wild Hair for More Races**.
- Набор из 10 катан: **The Dark Armory — Katanas**.
- 4 жутких лица: **Scum and Villainy Heads**.

Также на диске

- **Хит-парад** лучших модулей «Игровой зоны».
- **Информаторий:** ответы на частые вопросы.
- Объяснение **рейтинговой системы**.

>>> **Всячески ждем ваши мысли, слова & буквы на nwn2@igromania.ru!**

16. Portal

Что: 1 набор карт, 3 карты, 1 модификация, 1 статья

Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Набор карт Logic Portals by Hurricaaane

Набор карт:

- **Logic Portals by Hurricaaane** — набор новых и профессионально использованных старых головоломок, а также вели-

колепный дизайн, обновленные текстуры и даже новые шейдерные эффекты! Необычайный подход автора к созданию карт может увлечь не на один десяток минут.

Новые карты:
- **Rainbow Palace**
- **Toasty**
- **One Way Loop**

Статьи:
- **Трюки в Portal** — разбор всех трюков из оригинальной игры, а также тех, которые появились и (или) получили распространение в пользовательских картах.

17. Pro Evolution Soccer 2008

Что: 8 модификаций, 7 программ
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Комплект форм Evo-Web GDB Folder

Модификации:
- **Ukrainian League** — чемпионат Украины.
- **3 Greek Stadiums** — три греческих стадиона.
- **BBC Scoreboard** — логотип телеканала BBC.
- **Bling Bling Nike Pack** — мячи фирмы Nike.
- **Kazakhstan Team Patch** — новая сборная Казахстана.
- **All National Teams Patch** — добавляет все существующие сборные.
- **Evo-Web GDB Folder** — сборник детализированных форм.
- **English Premier League Patch 2008** — глобально обновленная премьер-лига.

Нужные программы:
- **Game Graphic Studio**
- **AFS Explorer**
- **PES ARG Editor 2008**
- **Kit Server**
- **PES Complete Editor**
- **GDB Manager**
- **Stadium Studio**

18. Race 07: Official WTCC Game

Что: 3 автомобиля, 1 модификация, 2 трассы, 4 реплейные камеры
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Моды:
- **BTWC Pack** — «полновесная» модификация, после установки которой можно будет погоняться на автомобилях-участниках Британского кузовного чемпионата (BTCC) 2007 года.

Автомобиль SEAT Sport Cupra 2005

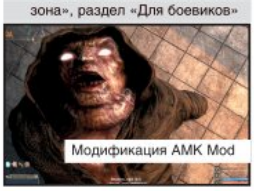
Скины для автомобилей:
- **Honda Golden Motors** — раскраска российской команды Golden Motors.
- **Peugeot 407 Pescarolo Sport** — автомобили «Пежо» родом из французского супертуризма.
- **SEAT Sport Cupra 2005** — команда «CEAT Спорт» в цветах 2005 года.

Новые трассы:
- **Euro Speedway** — относительно новая немецкая трасса, проложенная внутри «чемпкаровского» овала и использующая один из его поворотов.
- **Russian Ring** — все, кто интересуются российским автоспортом, без труда узнают подмосковное Мячково; конфигурация трассы не дотягивает до мировых стандартов, но качество исполнения на высоте.

Более реалистичные ракурсы камер для нескольких стандартных трасс:
- **Brands Hatch**
- **Imola**
- **Istanbul**
- **Macau**

19. S.T.A.L.K.E.R.

Что: 5 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»


Модификация AMK Mod

Модификации:
- **AMK Mod (1.4)**
- **AMK Mod Pollux**
- **Danger Zone Mod**
- **Winter mod**
- **Smart Marauder Mod**

20. The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 7 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

Модификации:
- **Inferno** — уничтожьте любой город, устроив грандиозный пожар.

Модификация Widow Maker Crossbow

- **Morrowind Photographer** — настоящий фотоаппарат для главного героя.
- **Oblivion Style Interface** — новый интерфейс в стиле Oblivion.
- **Scout's Services** — помощники-курьеры.
- **Widow Maker Crossbow** — комплект красивого и мощного дальнобойного оружия.
- **BetterArmor: Ревизия 7 — Templar** — графическое обновление имперских доспехов.
- **Better Creature: Ревизия 11 — Крысы** — новые, более качественные модельки… крыс.

21. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 14 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

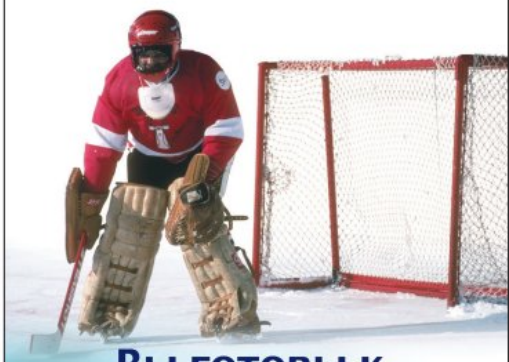
Доспех Raiders of Cyrodill

Доспехи и оружие:
- **Ordinators and High Ordinators** — комплект доспехов и оружия ординаторов и высших ординаторов.
- **Pegasus Set** — набор красивых доспехов и оружия.
- **Sotonhorian Armor Set** — комплект нестандартной легкой брони для мужских и женских персонажей.
- **UFF Siegrun Armor of Magess** — несколько наборов женских доспехов.

Заклинания и способности:
- **Advanced Magecraft** — расширенные колдовские возможности.
- **Necromancy for the Novitiate** — путеводитель для начинающих некромантов.
- **Tims Spells** — добавляет торговца, который продает много новых заклинаний.

Расы:
- **Corean Mod** — добавляет восемь рас с восточной внешностью.
- **Tabaxi Cat Race** — раса людей-кошек.

AVerMedia®
www.avermedia.com.ru



Вы готовы к цифровому ТВ ?

AVerTV Hybrid Speedy PCI-E

AVerTV Hybrid NanoExpress

Гибридные тюнеры
- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей ладони!
- Возьми с собой в дорогу!
- Наличие композитного (RCA) видеовхода
- Стереозвук
- 32/64-разрядная совместимость
- Новые технологии сжатия при записи (H.264)

AVerTV DVI Box 1080i

реклама

Квесты:

- **Children of Rourken: Episode1 — Secret of Enourk** — масштабный квест, рассказывающий о возвращении двемеров в Тамриэль.
- **Gates to Aesgaard — Episode One** — квест, выполненный в лучших традициях фильмов ужасов. В нем вы столкнетесь с древним злом и совершите путешествие сквозь время и пространство.
- **Raiders of Cyrodill** — модификация, добавляющая свыше 200 NPC, три новые фракции и множество новых квестов.

Предметы:

- **Clocks of Cyrodiil** — в мире игры повсюду появляются часы.
- **Superman Suit** — костюм Супермена.

22. The Sims 2

Что: 6 моделей персонажей, 14 домов, 20 наборов одежды, набор лучших объектов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Новые дома не только хороши собой — во многих из них уже подобрана мебель!

Архитекторы The Sims 2 в этом месяце потрудились на славу! Среди новинок есть и красивые дома для молодых семей, и настоящие дворцы с десятками обставленных комнат. На сей раз обошлось без смелых экспериментов: все объекты одновременно красивы и удобны в использовании. Впрочем, сюрпризы тоже будут.

Легко ли совместить две игры? Могут ли частички одного мира проникнуть в другую, чуждую вселенную? Вам предстоит проверить это: среди домов для The Sims 2 появились здания из мрачного мира **Thief**.

В наборе одежды преобладают наряды для женщин — на улице все-таки весна! Спектр подарков широк: от шикарного белья до свадебных платьев. В роскошные одеяния вы сможете облачить точные копии Бьорк, Вивьен Ли, Сальмы Хайек и Скарлетт Йоханссон.

Модели людей:

- **Бьорк**
- **Колин Фаррел**
- **Дэниэл Крэйг**
- **Сальма Хайек**
- **Скарлетт Йоханссон**
- **Вивьен Ли**

Дома:

- **1113 High Point**
- **113 Wright Way**
- **202 Sandhill Dr**
- **203 Sandhill Dr**
- **Autumn Willows**
- **Basegame 1900's style Apartments**
- **Daddy Bigbuck's Dream**
- **Georgian Manor**
- **Good Things Come in Small Packages**
- **Helluva Hacienda**
- **Modern Masterpiece**
- **No Joke**
- **Woodland**
- **Woodland Starter**

Наборы одежды:

- **2 Cool swimsuits**
- **3 Black & Red Dress for Children**
- **5 Cute Tops**
- **Better business suits**
- **Curvy Heels**
- **Elegant Swimsuits for Elderly Females**
- **Flowery Wedding**
- **Formal**
- **Gucci Resort**
- **Kid's athletic wear**
- **Lets go crazy with Cardigans**
- **Old Navy Sundress for Toddlers**
- **PJ's for teen female**
- **Romantic English Regency**
- **Roselle lingerie**
- **Set of swimwear and undies**
- **Simple Leotards for Girls**
- **SP Collection**
- **Turtle Neck Sweater**
- **White underwear**

23. Titan Quest: Immortal Throne

Что: 5 карт, 2 программы, 1 модификация
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

Карта The Hidden Temple

Карты:

- **Surrounded** — могущественный великан Тифон в компании еще нескольких божеств окружили небольшую деревеньку; ваша задача — расправиться с боссами и завоевать уважение обитателей.
- **Overrun** — темный таинственный лес, наводненный разномастными мифическими существами.
- **The Hidden Temple** — автор данного дополнения предлагает вам вскарабкаться на вершину горы, где расположен храм греческих богов.
- **Mercenary! v1.1** — шикарная мультиплеерная карта, рассчитанная на двух игроков.
- **Itemus v1.2 — items map** — на уровне собраны уникальные предметы и орудия убийства из Titan Quest и аддона Titan Quest: Immortal Throne.

Модификации:

- **Deighvyd's Titan Quest and Immortal Throne Camera Mod Collection** — коренным образом изменяет систему масштабирования картинки в Titan Quest.

Полезные программы:

- **Texture Viewer** — миниатюрный просмотрщик игровых текстур.
- **SoulSeekkor's TQ Defiler v3.3.5** — редактор персонажей.

24. Unreal Tournament 3

Что: 15 карт, 2 модели, 8 мутаторов и игровых режимов
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:

- **CTF-Atlantea**

Карта DM-Lego

- **CTF-Kokki**
- **CTF-Safeguard**
- **DM-Juggernaut**
- **DM-Lego**
- **DM-MetalHellUltra**
- **DM-Razerate**
- **DM-Rioes**
- **DM-Starkstrom**
- **DM-TokyoSewer**
- **VCTF-FeelGoodInc**
- **VCTF-Harbour**
- **VCTF-Hourglass**
- **VCTF-Satellite**
- **VCTF-ArcticStronghold**

Модели:

- **COG Marcus Fenix** 1.1
- **K-Rod**

Мутаторы:

- **BattleRPG** — мутатор, добавляющий в игру ролевые элементы.
- **Battle Team Arena** — новый игровой режим, развивающий идеи классического Team Deathmatch.
- **BattleTRANS** — свежая версия мутатора, расширяющего возможности транслокатора.
- **Galtanor's Invasion** — весьма успешная попытка возродить режим Invasion, впервые появившийся в Unreal Tournament 2003.
- **Ripper Lite** — «облегчённая» версия мутатора Ripper (выкладывался на прошлом диске), добавляющего одноименное оружие из первого Unreal Tournament.
- **Uberboard** — по аналогии с BattleTRANS, мутатор увеличивает характеристики ховерборда.
- **Ultra Instagib** —добавляет в игру винтовку, обладающую поистине разрушительной мощью.
- **UT3 Invasion** — и снова Invasion, но — от другого автора.

25. Warcraft 3: The Frozen Throne

Что: 3 кампании, 8 сценариев, 12 мультиплеерных карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Сценарий Attack the Coast

Кампании:

- **Razilla`s Destiny**
- **Sheena`s Tale**
- **Tales of the Flame 2.0**

Темаdvd | The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — Ottoman

- **Что**: модификация
- **Игра**: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2
- **Разработчики**: команда Ottoman mod
- **Что нового**: юниты, карты, фракции
- **Размер**: 241 МБ

- Новые фракции, Османская империя и государства крестоносцев.
- У каждой стороны свои юниты, у турок — янычары и сельджукская конница, у рыцарей — закованные в броню всадники и пехотинцы.
- Новые карты в восточном стиле.

Сценарии:
- Attack the Coast
- Bloody Pirates 2.71
- Conflict For Sereg 1.08
- Ironforge
- King the lords 3ST
- Predator RPG
- The Black Road 1.32 Hacked
- The Last Hope 2.9

Карты:
- 300
- American Colonization
- Collect The Wood
- DotA Allstars
- D-Day: Judgement
- Glaive Masters
- Hellsing TD
- Hungry Hungry Felhounds
- Freeze Tag Fury
- O2JAM
- Pain's Party
- Tryx Arena

26. Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Что: 4 модификации, 6 карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Модификации:
- DC Painter
- Tabletop Round-up mod
- Randomized Orks
- Teamcolourable Necron Buildings

Карта Tears and Triumph

Карты:
- Snowy Stream
- Bunker 150
- Bunker 149
- Bug's Head
- Tears and Triumph
- Underhive Shadows

27. World in Conflict

Что: 3 карты
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Карта The Wall

Новые карты:
- Siege the Day
- Delta
- The Wall

Тема dvd | Half-Life 2 — Zombie Panic: Source

Что: модификация **Игра**: Half-Life 2 **Разработчики**: Zombie Panic Team **Что нового**: геймплей, модели, карты, текстуры, озвучка **Размер**: 769 МБ

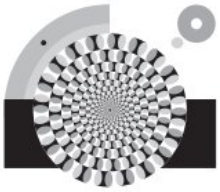
Классический сценарий: Популярная тема о противостоянии людей и зомби на качественно новом уровне. Вас ждет не только знакомый (хоть и значительно доработанный) игровой процесс, но и соответствующее окружение.

Две стороны: За кого же играть — людей или зомби? Первые быстрее, умеют пользоваться оружием и голосовыми командами. Вторые обладают регенерацией и постоянно возрождаются. Но учтите, что убитые люди сразу же пополняют орды нечисти.

Инновационная игровая механика: Если люди не могут вдруг взять и воскреснуть после смерти, то зомби — пожалуйста! У каждого мертвяка есть определенное начальное число жизней, и если его убить, то количество «жизней» просто уменьшится на одну. Пополнять их проще простого — нещадно убивать людей.

Периодичные обновления: Разработчики не забывают выпускать все новые и новые версии дополнения, добавляют новые уровни, оружие, игровые режимы, корректируют баланс и улучшают стабильность игровых серверов, число которых неуклонно растет: даже глубокой ночью легко найти компанию для игры.

Мультимедийный стиляга!



АКУСТИКА
SVEN

SPS-700

- Суммарная мощность 40 Вт
- Раздельное управление на боковой панели
- Возможность подключения сабвуфера
- Щелевой фазоинвертор для чистого баса
- Магнитное экранирование

SVEN®
И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

Интересности

Набор для создания фан-сайта игры StarCraft 2.

Пишите письма

Как мы уже сообщали, с некоторых пор у нас поменялась структура «Игровой зоны», так что теперь все игры разбиты на рубрики. Нам кажется, вам так будет проще ориентироваться на диске и находить нужные игры. Вместе с новыми разделами мы запустили специальные почтовые ящики, куда вы можете направлять свои пожелания, идеи и просто мнения о нашей работе.

Раздел «Для стратегий»: ***strategy@igromania.ru***
Раздел «Для боевиков»: ***action@igromania.ru***
Раздел «Для ролевых игр»: ***rpg@igromania.ru***
Раздел «Для симуляторов»: ***simulation@igromania.ru***
Пишите, как говорится, письма!

Demo Блок

На нашем DVD в рубрике «Демоблок» вас ждут демоверсии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдачей в печать журнала и сдачей DVD проходит ощутимый срок, в «DVD-мании» мы не рассказываем, какие именно демки попадут на диск — просто сами еще не знаем («Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить лицевую сторону DVD (там приводится их полный список), а во-вторых, можно просто запустить диск и, приготовившись к приятным сюрпризам, самолично отправиться в раздел «Демоблок».

Игры для всех

АРКАДЫ ● ГОЛОВОЛОМКИ ● ЭКШЕНЫ

Чарма — зачарованная страна

- **Жанр:** головоломка ■ **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** LoLo Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

В далекой стране под названием Чарма жили маленькие пушистые существа (отдаленно похожие на гремлинов). Но однажды на страну напал злой колдун и забрал в рабство всех жителей, чтобы выведать у них секрет волшебства, которым они владели. Но маленькие существа не хотели мириться с его планами и решили устроить побег. Чтобы помочь им в этом, нужно создавать стройные цепочки из чармиков одного цвета, просто меняя разноцветных существ местами.

Наш рейтинг: 😫 ☹ 😐 ☺ 😂

Машина времени

- **Жанр:** головоломка ■ **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** LoLo Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

Археолог, похожий на карикатуру Индианы Джонса, отправляется в Грецию на поиски древнего артефакта. Который, как выяснилось на месте, является настоящей машиной времени и, не дав подумать, переносит героя на несколько тысячелетий назад. Чтобы вернуться домой, нам придется сразиться с легендарными героями и богами Древней Греции. К счастью, все обойдется без крови и насилия, ведь поединки будут происходить исключительно в виде несложных пазлов на совмещение различных предметов.

Наш рейтинг: 😫 ☹ 😐 ☺ 😂

Загадка фараона

- **Жанр:** головоломка ■ **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** LoLo Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

После смерти Ахенатона, великого сына солнца, саркофаг с его мумией, согласно воле самого фараона, спрятали в потайной пещере, наполненной драгоценностями. Много поколений жрецов хранили зашифрованную карту, указывающую путь к сокровищам, пока не сбудется пророчество и чужестранец не принесет в святилище 9 магических самоцветов. Спустя тысячелетия такой смельчак нашелся…

Что произойдет после установки всех магических самоцветов, вы уже увидите сами. Для этого понадобится всего лишь ловко двигать платформу, стреляющую каменными жуками, разбивать разноцветные блоки и собирать летящие монетки.

Наш рейтинг: 😫 ☹ 😐 ☺ 😍

Дело ученых-садистов

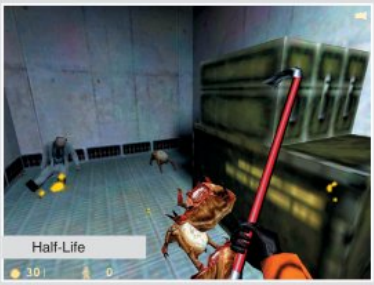
Игры про жертв научных экспериментов

Alien Shooter Vengeance

Another World

Corridor 7

Dino Crisis


Half-Life

ИГРОМАНИЯ №4 (127) АПРЕЛЬ 2008 ИГРОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ
Репортаж из EA Los Angeles
Репортаж с GDS 2008
Special – Viking: Battle for Asgard
Препортвью Devil May Cry 4
Демонстрация движка Gears of War 2

ТЕМЫ DVD
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR — STAINLESS STEEL
THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 — OTTOMAN
HALF-LIFE 2 — ZOMBIE PANIC: SOURCE

ИГРОВАЯ ЗОНА
Лучшее для игр:
1. Armed Assault
2. Call of Duty 4: Modern Warfare
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
4. Company of Heroes
5. Counter-Strike: Source
6. Counter-Strike
7. Crashday
8. Crysis
9. Diablo 2
10. Fallout 2
11. FIFA 08
12. GTA: San Andreas
13. Half-Life 2
14. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды
15. Neverwinter Nights
16. Medieval 2: Total War
17. Neverwinter Nights 2
18. Portal
19. Pro Evolution Soccer 2008
20. RACE 07: Official WTCC Game
21. S.T.A.L.K.E.R.
22. The Elder Scrolls 3: Morrowind
23. The Elder Scrolls 4: Oblivion
24. The Sims 2
25. Titan Quest: Immortal Throne
26. Unreal Tournament 3
27. Warcraft 3: The Frozen Throne
28. Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade
29. World in Conflict

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»
Medal of Honor: Airborne (модификация HER), Sins of the Solar Empire (модификация Crims mod), «В тылу врага 2» (модификация Modern War)

КИБЕРСПОРТ
SPECIAL
ASUS Winter 2008
ОБУЧЕНИЕ
Warcraft 3: двойной удар из Азии
Warcraft 3: идеальных команд не бывает?
CS 1.6: Intel Extreme Masters 2

СОФТ ДЛЯ ИГР
Counter-Strike, Warcraft 3, StarCraft: Brood War и Quake 3/4

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
ГВОЗДЬ НАБОРА
Tux Paint 0.9.18
СВЕЖАТИНА!
AnyReader 2.6, Any Video Converter 2.5.7, Ashampoo AntiVirus 1.60, Autoruns 9.12, Bytessence Install Maker 2.5.4.5, doPDF 5.3, Dunnabyte Alarm 2008 3.01, FastStone Photo Resizer 2.5, Free Video Dub 1.2.2.1, HardCopy Pro 2.8.3, Inkscape 0.45, Mozilla Sunbird 0.7, Revo Uninstaller 1.42, Spider Player 2.2 beta 6, Spyware Terminator 2.1.0.302, The Bat! 4.0.12
ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ
Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120%, CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, DirectX 9.0c, DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0, Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker и драйвера StarForce FrontLine

ПО ЖУРНАЛУ
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
Dragonstar RPG, Dungeons & Dragons RPG, Beowulf, Transformers CCG, Axies & Allies, Magic: The Gathering

ПАТЧИ
Sins of the Solar Empire, Stranger, Sudden Strike 3: Arms for Victory, Unreal Tournament 3, World in Conflict, «Корсары: Город потерянных кораблей»

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
Видеокарты
AMD Catalyst 8.2
AMD avivo Video Converter Engine 8.2
ATI Tray Tools 1.3.6.1053
NVIDIA ForceWare 169.21
RivaTuner 2.06
TechPowerUp GPU-Z 0.1.7
Звуковые карты и кодеки
Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007
Realtek AC'97 A4.04
Realtek High Definition Audio 1.87
Материнские платы
ASUS PCProbe 2 1.04.46
ASUS Update 7.13.05
GIGABYTE @BIOS 1.22
GIGABYTE EasyTune5 B07.1212.1
Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3
Оптические приводы и жесткие диски
CrystalDiskMark 2.10
HD Tune 2.55
Hitachi Drive Fitness Test 4.11
NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15
Системные утилиты
CPU-Z 1.44.1
CrystalCPUID 4.13.2.404
CrystalMark 2004R2 0.9.123.404
EVEREST Ultimate Edition 4.20 Build 1303
SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.13.12)
SpeedFan 4.33

КОДЕКС
База кодов на DVD

ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ
CheMax, ArtMoney, Trainer Creation Kit, Dragon Unpacker и Resource Hacker
СОХРАНЕНИЯ
Lost Planet: Extreme Condition, SpaceForce: Captains, Trial Challenge World Tour

ИНТЕРЕСНОСТИ
Набор для создания фан-сайта StarCraft 2

МАШИНА ВРЕМЕНИ
Игры про жертв научных экспериментов

ИГРОСТРОЙ
Стройматериалы
Статьи
«Подводный мир Aquaria», «Crysis — феерия спецэффектов», «Основы анимации в Blender», «Blender — мир частиц»

ВИДЕОУРОКИ
«Основы картостроения для Crysis. Часть 2», «Создание 3D-моделей в Sandbox 2», «Анимация объектов в 3DS Max»

ВИДЕООБЗОРЫ И РОЛИКИ
CrazyBump, Monster Mayhem, Qumulus

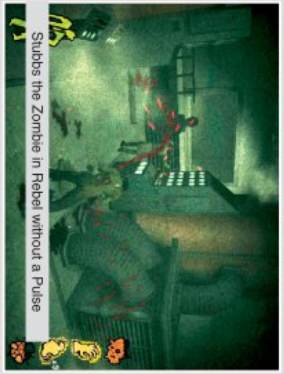
© ИГРОМАНИЯ

ALIENS COLONIAL MARINES

Машина времени

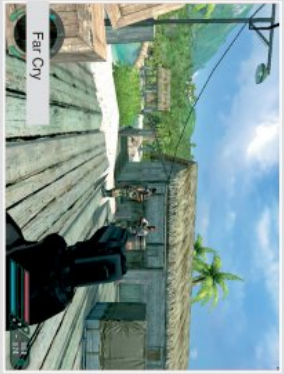
Дело ученых-садистов
Игры про жертв научных экспериментов

Resident Evil 2


Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

SiN

Wolfenstein 3D


Far Cry

MSI рекомендует Microsoft Windows Vista® Home Premium

MSI NOTEBOOK

Первый ноутбук с технологией

Turbo Power-GX600

- Процессор Intel® Core™2 Duo
- Подлинная Windows Vista® Home Premium
- Широкоформатный LCD дисплей 15.4" WSXGA+
- Nvidia Geforce 8600M GT с 512MB видеопамяти
- 2 GB памяти DDRII, жесткий диск 250 GB SATA
- Поддержка внешних дисков E- SATA
- HDMI/ Bluetooth/ Firewire / GBLAN
- Эксклюзивная технология MSI Turbo Drive Engine (TDE)

К ноутбуку в подарок прилагается комплект аксессуаров: рюкзак, мышь, гарнитура

www.microstar.ru

Реклама. Товар сертифицирован

Video мания

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

В последнее время рабочие и нерабочие дни расписаны буквально по часам. Честно говоря, не помню, чтобы весной хоть когда-нибудь была такая движуха. Выходит, даже мертвого сезона в этом году не получилось. Не успели толком подвести итоги, а тут уже целый вал поездок и первоклассных игр, в которые нужно поиграть. Даже Rainbow Six: Vegas 2 оказался хорош, будь он неладен. А ведь еще лежит сокровенная Lost Odyssey и Devil May Cry 4... Кстати, по последнему собираемся сделать большой сюжет — PC-версия пожалует только в июне. Также не обойдем вниманием Condemned 2, но это уже в будущем. Да, кстати, прошу прощения: в прошлом номере составители интерфейса ошиблись. Разумеется, никакого препортвью по Condemned 2 не было — это было эксклюзивное превью. Препорт лишь впереди.

Еще мы продолжаем разгребать тонны видео, отснятого за три недели в Штатах. В этом номере обещаем показать сюжет о проектах EA Los Angeles и немного GDC. Большего обещать не могу — просто можем не успеть, да и далеко не по всем играм есть видео.

Также советую обратить внимание на эксклюзивный материал по Viking — давненько мы не видели качественных интересных игр про здоровенных мужиков в мехах. Конана не предлагать. Единственно, что вспоминается при игре в «Викинга», — древнее рубилово Blade of Darkness.

В общем, как всегда, идем на рекорд по эксклюзивности и интересности содержания. Дальше будет только больше.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в «Видеомании»

Видеоновости
Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special
Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках
Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр
Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Nextgen
Мир современных игровых консолей: даже если вы играете только на PC, но хотите считать себя знатоком игрового мира, то вам непременно в этот раздел, где собрано самое интересное консольное видео за месяц.

От винта!
Каждый месяц мы выкладываем по четыре выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на ТВ с 1994 по 1998 год. Сейчас это веселый взгляд в прошлое, взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Рекламная пауза
Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Pre-portview
Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал
Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

W.E.L.L.
ONLINE
АМАН-АНАДОР.
ОФИС КРУПНОГО
ЧИНОВНИКА Г-НА БЛИЗЗА.
ПОДПИСЬ
В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ.
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.
СПУСТЯ 11 ЧАСОВ.
ГЛАВНАЯ МОЛЕЛЬНАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.
PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com
SIBILANT INTERACTIVE
REVEALITY

Олег Ставицкий

«ИГРОМАНИЯ» С ВОСТОРГОМ НАБЛЮДАЕТ ЗА ОДНИМ ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ ХОРРОРОВ 2008 ГОДА

ХИРУРГИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

ИГРА
Dead Space
ЖАНР
Хоррор в космосе
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
ПОХОЖЕСТЬ
- Resident Evil 4
- The Thing
- BioForge

МУЛЬТИПЛЕЕР
Без подробностей
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:
www.deadspacegame.com

Что? Производственный хоррор в космосе: безоружный инженер режет агрессивно настроенную биомассу на физически корректные куски

Как? Минуя лучшую в мире офисную столовую, спортивный зал, гигантское зеленое поле и несколько контрольных пунктов, оказаться в маленьком душном помещении без света. Зато с гигантским телевизором и ВОТ ТАКИМИ колонками.

Мы шли на **Dead Space** без особого энтузиазма. Антон Логвинов бурчал себе под нос, что лучше бы мы остались в Лос-Анджелесе и досняли там Джо Кукана, за которым «Видеомания» гоняется еще с лейпцигской **Games Convention**. Оператор Саша сгибался под тяжестью штатива с видеокамерой и при любом удобном случае запускал на PSP японский **Patapon**. Подлинный интерес испытывал, пожалуй, только автор этих строк, который пересмотрел, кажется, все фильмы ужасов, созданные человечеством в период с 60-х по 90-е годы прошлого века.

С Dead Space **Electronic Arts** вторгаются на крайне опасную территорию. Во-первых, это хоррор, к которому компания не обращалась со времен, кажется, **BioForge**. Во-вторых, это хоррор в космосе — субжанр, с которым ни в кино, ни в играх никто не может совладать последние лет десять. Наконец, это survival horror — подвид компьютерных игр, который долгие годы пребывал в стагнации, пока не получил пинка от **Resident Evil 4**. Ну и финальный аккорд — сценарий. Dead Space на полном серьезе рассказывает историю инженера Айзека Кларка, прибывшего на огромную межгалактическую бурильную станцию «Ишимура», с которой неожиданно пропала связь и которую, конечно, опутала какая-то межгалактическая дрянь под названием некроморфы.

Главным поводом для моего персонального оптимизма были заявления авторов об, извините, *«стратегической расчлененке»*. То есть главный герой режет инопланетную заразу на куски, отваливающиеся от нее в полном соответствии с законами физики. И все это не ради специфической красоты, а во имя геймплея.

Так вот, очень интересно наблюдать, как в течение презентации Dead Space планомерно развенчивал все наши заблуждения. Каждый предлог скорчить кислую мину, каждый наш скептический взгляд с легкостью трансформировался в экстатический восторг. Я исписал рекордное количество стра-

Неофициальный слоган игры, который напечатан на плакатах, висящих в студии, звучит как «you are so fu**ed». Редакция «Игромании» скромно надеется, что он как-нибудь доживет до релиза.

Эпизоды с нулевой гравитацией дословно цитируют Crysis, Portal и даже Prey, но ни одна из этих игр (кроме, может быть, Portal) так не играет с нашим ощущением пространства.

ниц в блокноте. Антон Логвинов в некоторых моментах, натурально, повизгивал. И даже оператор Саша на пару часов забыл про свою ненаглядную Японию.

Жанровое высказывание

Классический коридор «заброшенной» космической базы. Главный герой, поигрывая полигонами (модель безупречная), бредет по направлению к груде трупов. Окружающие компьютеры жизнерадостно моргают лампочками. По полу периодически стелется туман неизвестного происхождения. Кто-то с аппетитом доедает свою жертву за стенкой. Как только инженер, вооруженный какой-то внушительной бурильной пушкой, приближается к одному из растерзанных тел, оно недвусмысленно встает и с каким-то диким воем пытается откусить от Айзека кусок пожирнее. Раздается выстрел, у монстра с хрустом отлетают ноги, инженер давит его каблуком и следует дальше. На лицах сотрудников «Игромании» скепсис: это напоминает что угодно, но только не интересное жанровое высказывание.

Но вот уже в следующей комнате происходит столкновение поинтересней: на Айзека бросаются сразу несколько монстров, и он впервые проделывает трюк, который на самом деле является краеугольным камнем местной экшен-механики. Во-первых, замедляется время. Dead Space — вторая после **Mirror's Edge** игра от Electronic Arts, которая использует рапид, самый затасканный прием последних лет, во благо геймплею. На экране в этот момент происходит следующее: первый же выстрел с хрустом отламывает утыканную острыми лезвиями вражескую конечность. Айзек подцепляет ее с помощью Kinesis Gun (это такой местный аналог Gravity Gun из **Half-Life 2**), набирает энергию для удара и запускает оторванный кусок в сторону медленно надвигающейся биомассы. Лезвия перебивают ноги сразу двум монстрам, те валятся на пол, и в этот момент заканчивается slo-mo. Действие моментально ускоряется: биомасса устремляется в нашу сторону стремительным ползком, а Айзек, истерически вжавшись в стену, добивает ее буквально за секунду до того, как некроморфы заносят свои жвала.

Тут нужно сделать паузу и разобрать сразу несколько ключевых моментов. В частности, рапид и Kinesis Gun. Навскидку можно вспомнить только одну игру, где замедление времени использовалось не для пижонского прыжка с двумя пистолетами (**Max Payne**) и не для упоения безупречной баллистикой (**F.E.A.R.**). Ближайшим ориентиром тут может служить… **Prince of Persia: The Sands of Time**. Там, если помните, без slo-mo действительно было никуда: Принц замедлял время для исполнения трюков и решения пространственных головоломок, а не для того чтобы просто покрасоваться (хотя и для этого, конечно, тоже). Здесь происходит примерно то же самое.

Идеальный пример местной игровой ситуации выглядит так. Айзек задумчиво смотрит на гигантский вращающийся маховик, который вроде бы должен войти в гигантскую же трубу. Логика Half-Life 2 подсказывает нам очевидное: инженер расчехляет Kinesis Gun и с размаху запускает маховик в трубу. Результат неутешительный: какие-то детали явно не стыкуются друг с другом, и маховик с воем вылетает обратно. Повторив эту же самую операцию в рапиде, мы четко отслеживаем момент стыковки, и все, кажется, получается.

Физика декораций и монстров, будучи скомбинирована с заезженными slo-mo, дает какой-то неожиданный результат: так сегодня играется мало какая игра, и так,

История в картинках

Тем временем выяснилось, что и с сюжетом у Dead Space не все так просто. Банальная, казалось бы, история о том, как инженер приехал на космическую станцию чинить связь, а обнаружил там пульсирующую биомассу, неожиданно обретает необходимую глубину. Во-первых, быстро выяснится, что Айзек имеет свои причины лететь на «Ишимуру» и на эту миссию его никто не назначал — он доброволец.

Во-вторых, некроморфы — это какая-то очень древняя межгалактическая зараза. Комиксы (всего запланировано шесть книг) призваны рассказать историю знакомства шахтеров с некроморфами, а также показать процесс превращения «Ишимуры» в космический вариант Содома и Гоморры.

И немного технической информации: за публикацию графических новелл отвечает издательский дом Image Comics (www.imagecomics.com), а в авторах ходит Бен Темплсмит, ответственный за вампирский комикс «30 дней ночи» (одноименная киноадаптация недавно прошла в российских кинотеатрах).

Поверженные трупы все так же разваливаются на части согласно законам физики. Для любителей поиздеваться над вражескими телами это открывает безграничные перспективы.

В некоторых некроморфах безошибочно угадываются человеческие черты лица, но объяснить природу этой гадости разработчики решительно отказались.

Несмотря на все геймдизайнерские свершения, хороший удар прикладом по зубам является тут серьезным аргументом в споре.

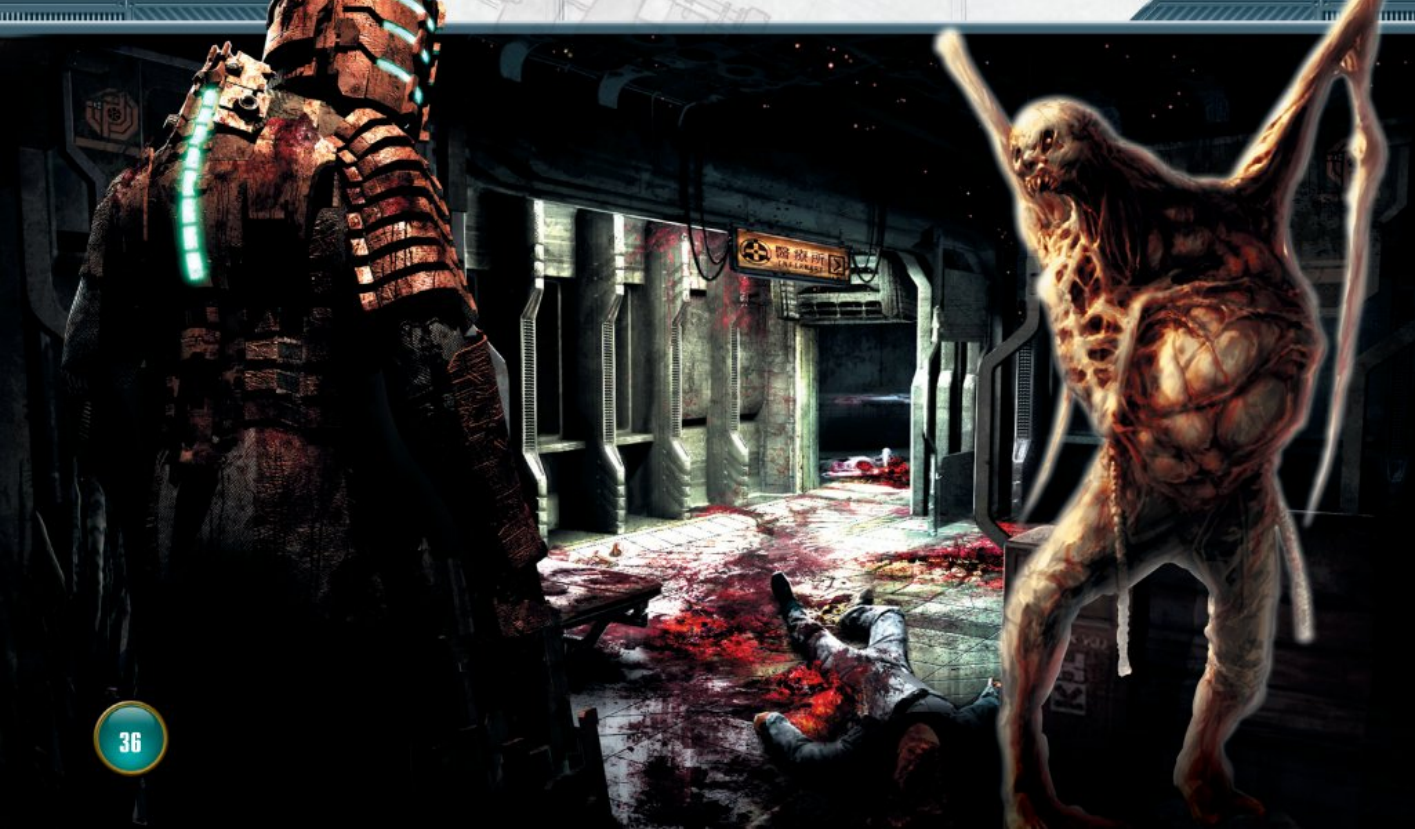
совершенно точно, не играется ни один хоррор в мире. У привычных физических загадок в стиле Half-Life 2 появилась необходимая глубина, и они перестали напоминать первые упражнения с **Havok**. Плюс Айзек постоянно использует свой Kinesis Gun для решения понятных бытовых задач: подтащить к себе транспортировочную кабину лифта, кинуть во врага чем-нибудь тяжелым, отрезанную клешню, опять же, подобрать.

Многочлен

Но самое удивительное — это та самая «стратегическая расчлененка», о которой мы писали еще в «Игромании» №11'2007. Кроме фигурной нарезки в рапиде, у Dead Space в запасе имеется еще несколько аргументов в пользу прилагательного *«стратегический»*. Во-первых, монстры разваливаются на куски не только и не столько для красоты. Помимо приятной возможности подобрать монстрову ногу и настучать ею врагу по голове, Dead Space предлагает некоторое пространство для маневра и даже, как ни странно это говорить, тактики.

«Мы серьезно подталкиваем игрока к тому, чтобы он изучал своих врагов, а не радостно рубил им конечности», — сообщает нам Клен Скофилд, продюсер игры. И тут же подтверждает это животрепещущим примером. Некоторые монстры, будучи обезглавлены, не падают на пол, а наоборот — впадают в ярость и начинают крушить все вокруг в слепом исступлении. То есть исполнять декапитацию в непосредственной близи с такими некроморфами было бы глупо, а вот заметив подобного врага в компании других алиенов, вы вполне можете избавить себя от многих неприятностей.

Или вот еще пример: у некоторых представителей местной фауны из разодранного живота вываливается целая стая маленьких монстров, которые тут же облепляют Айзека с ног до головы. Стрелять таким в корпус было бы не самым мудрым решением. К тому же вы практически всегда действуете в условиях нехватки патронов и серьезной недодачи здоровья. Айзек довольно быстро умирает (и, кстати, делает это тысячей разных, фи-



зически корректных способов: ему отрывает руки, его защемляет дверями, ему откусывают ноги и так далее), так что вопрос правильной тактики постоянно висит на повестке дня.

«Это игра не про то, какое оружие использовать в конкретной ситуации. Это игра про то, насколько вы умны», — торжественно заключает Глен, пока инженер на экране исполняет сложносочиненную комбинацию действий. Рапид, физика, расчлененка и уязвимость главного героя действительно складываются в цельную и достаточно глубокую боевую механику. Внешне экшен и правда напоминает Resident Evil 4. Камера так же прыгает за плечо герою при прицеливании, но к местной боевой системе можно наконец сделать приставку 2.0. То есть это Resident Evil 4 с поправкой на технологические и дизайнерские достижения последнего года.

Весь этот парад научно-технических достижений не отменяет, впрочем, старого доброго и очень свирепого ближнего боя. То, что продюсер игры называет *«visceral, in your face experience»*. Эта непереводимая игра слов лучше всего иллюстрируется живым примером: когда рапид закончился, а монстры уже слишком близко, чтобы устраивать физические трюки, Dead Space дословно цитирует **Capcom**, и в данном случае это лучший комплимент: Айзек бьет первого попавшегося некроморфа ногой, лупит из бурильной установки в упор, стряхивает с себя какую-то мелкую кусачую дрянь и давит каблуком некстати приползший обрубок биомассы. Это очень специфическое, мало кому доступное ощущение, когда игра сама, без посторонней помощи электризует атмосферу так, что вы буквально привстаете со стула от напряжения. Когда кажется, что все, конец, надо переигрывать, но вы в последний момент разламываете пополам ближайшего монстра, даете в челюсть еще одному и, напрягая все известные мышцы в организме, прорываетесь вперед. Очередная дверь с шумом открывается, мы заходим внутрь… и тут Dead Space меняется до неузнаваемости.

Левитация

Клаустрофобия вдруг сменяется агорафобией — боязнью открытых пространств: Айзек оказывается в ОГРОМНОМ ангаре, в центре которого установлена какая-то слабо идентифицируемая конструкция. Но самое главное, здесь, оказывается, отсутствует гравитация. Невесомость, самый модный и самый свежий геймдизайнерский тренд, с которым мы еще не скоро наиграемся, отработана в Dead Space самым вдохновенным образом. В воздухе кружат какие-то стулья, бытовой мусор, чьи-то отрезанные конечности. Глен Скофилд утверждает, что EA Redwood Shores специально консультировались с NASA по поводу поведения объектов в условиях нулевой гравитации. Мы охотно верим: Айзек замечает над головой нужную ему платформу, отталкивается и плывет в ее сторону. Вокруг в этот момент разворачивается картина масштаба **Crysis:** утыканные шипами некроморфы неуклюже семенят клешнями и плюются чем-то неприятным, Айзек дает по кому-то профилактический залп, и мы видим, как вражеская лапа, изрыгая какую-то вязкую жидкость, медленно левитирует в сторону. Под ногами в этот момент — космическая бездна.

Наконец, инженер ступает на платформу, и окружающее пространство исполняет переворот: то, что виделось нам полом, оказывается потолком. Во время интермедий с невесомостью реальность вращается туда-сюда не хуже, чем в **Portal**. Формально, никакого прорыва в этом нет, но на сегодняшний день нет ни одной другой игры, которая так ловко управлялась бы с нулевой гравитацией.

Животрепещущий пример неразумного подхода к расчленению монстров. Из живота именно этого некроморфа очень некстати на вас бросится стая неприятных липких тварей.

Тем временем Dead Space снова меняет темп и механику: Айзек отключает невесомость и оказывается на дне гигантской воронки, по радиусу которой время от времени пробегает искрящаяся балка — что-то вроде космической электростанции. Выясняется, что ввиду какой-то замысловатой цепочки событий в помещении пропал кислород. Айзек в рапиде перебегает по дну воронки от одного аппарата с воздухом к другому, за спиной неуютно скребут некроморфы, мимо периодически проносится та самая балка.

Мы завороженно следим за тем, как он подбирается к выходу, когда вдруг становится понятно, что последние пять минут проходят почти в полной тишине. Вместе с кислородом пропал звук: мы слышим только глухой стук сердца и какие-то особо громкие звуки, источник которых находится совсем рядом. У Dead Space потрясающий саунд-дизайн: как только Айзек покидает безвоздушное пространство, он попадает в машинное отделение и на него сразу же обрушивается лавина звука: поршни, какие-то механизмы, генераторы — все присутствующие в комнате невольно подпрыгивают на своих местах. Под саунд-дизайном мы в первую очередь понимаем внятную режиссуру, а не все эти хрусты, хлюпанья и животный визг. Скрип когтей по металлу в survival horror не использует только ленивый. А вот с так называемым эмбиентом так сегодня не работает никто.

Режиссура

С кат-сценами сегодня тоже мало кто обходится так, как Dead Space. Проследовав через машинное отделение, Айзек открывает очередной шлюз, за которым оказывается гипертрофированная плотоядная клешня. Она хватает инженера за ногу, валит на землю и тащит через узкий коридор в неизвестном направлении. Камера при этом тоже падает на землю и тащится по ней вместе с героем. В любой другой игре это можно было расценить как богато анимированную смерть героя. Как мы и сделали, но тут неожиданно выяснилось, что Айзек под управлением продюсера игры пытается отстрелить клешню и игра, вообще говоря, продолжается.

«Мы ставим на полную интерактивность происходящего», — говорит Глен. В Dead Space практически нет ситуаций, в которых вы бы теряли контроль над вашим персонажем. Брифинги и общение с другими героями? Перед Айзеком на наших глазах материализуется голографический экран, на который транслируется видео. Игра, разумеется, не прерывается: пока вы внимаете очередному видеосообщению, вас легко может кто-нибудь укусить. Инвентарь? Аналогично, Айзек вызывает специальное голографическое меню, так что все манипуляции с самолечением и комбинированием предметов не ставят реальность на паузу. Более того, согласно последней индустриальной моде, в Dead Space нет графического интерфейса: состояние здоровья героя определяется с помощью шкалы на его спине, а количество патронов вы прочитаете на оружии, когда вскинете его для того, чтобы прицелиться.

То же самое касается подавляющего большинства кат-сцен. *«Мы не хотим, чтобы игрок выпадал из реальности игры для того, чтобы ознакомиться с очередной сюжетной подробностью»*. Обратная сторона такого подхода — во время любых манипуляций с инвентарем вам лучше будет схорониться в каком-нибудь безопасном месте. А сделать это довольно сложно: монстры используют вентиляционную систему (!), чтобы добраться до Айзека. То есть если вы вдруг запретесь в комнате, а с другой стороны двери, к несчастью, окажется вентиляционный люк, то некроморфы вскорости заглянут на разговор.

Ко всему прочему, «Ишимура» — совершенно гигантская бурильная станция. Тут есть отсеки с собственной флорой, есть пространство для дробления и переплавки целых астероидов, есть собственная система транспортной коммуникации.

Мы, кстати, упомянули, что костюм и оружие подвержены апгрейдам? Так вот, упоминаем.

■■■

После всего вышесказанного говорить о том, что Dead Space выглядит как важное жанровое высказывание, даже как-то неудобно. Пока **Alone in the Dark**, который мы, несомненно, ждем, выглядит скорее как демонстрация технологических достижений, у EA Redwood Shores выходит игра — большая, интересная, инновационная. О том, что получается у французов, мы узнаем уже совсем скоро, а пока мы торжественно нарекаем Dead Space главной хоррор-надеждой нынешнего года и персональным фаворитом сразу нескольких журнальных редакторов. Надеемся, вы к нам присоединитесь. ■

Ritmix
www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru

Товар сертифицирован. На правах рекламы

Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!

Ritmix — ритм твоей свободы!

Игорь Варнавский

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE PARK

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В США, ЧТОБЫ СРАВНИТЬ НЬЮ-ЙОРК НАСТОЯЩИЙ И ЕГО ЖЕ — В ALONE IN THE DARK

Что? Alone in the Dark нового поколения и, возможно, новая ролевая модель для всех игр жанра survival horror ближайшего времени.

Как? Полсуток в самолете на Нью-Йорк, пара дней на ознакомление с городом и его достопримечательностями («Здание охотников за привидениями! Тот самый небоскреб на Columbus Circle, откуда герои «Монстро» вытаскивали свою подругу!»), презентация в отеле через дорогу от Центрального парка, прогулка по самому парку в компании историка-консультанта и около 40 минут с геймпадом в руках

ИГРА
Alone in the Dark
ЖАНР
Survival horror, каким мы его еще не видели
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Eden Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
ПОХОЖЕСТЬ
- Серия Alone in the Dark
- Fahrenheit
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GameCube, 2002)
- The Darkness (Xbox 360, PS3, 2007)

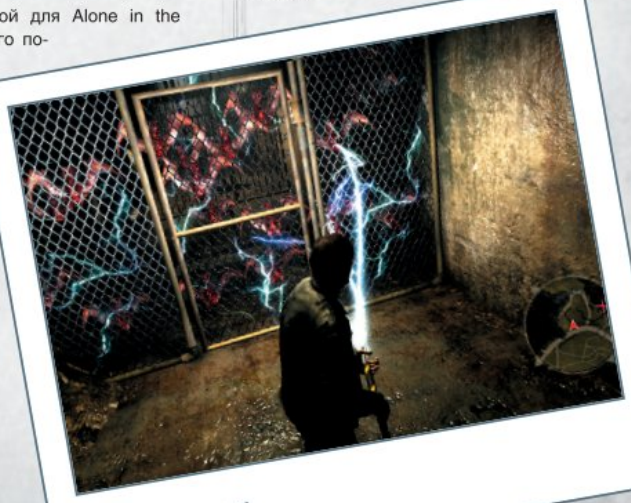
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
САЙТ ИГРЫ
www.centraldark.com

Если посмотреть на то, какие игры выходят сейчас и выйдут в ближайшее время, то легко заметить, что в большинстве ключевую роль играют две вещи: физика и идеология открытого мира. Какой жанр ни возьми — хоть экшены (**Crysis**, **Prototype**, **Assassin's Creed**, **Borderlands**, **Far Cry 2**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**), хоть стратегии (**Spore**, **Demigod**), хоть головоломки (**Crayon Physics Deluxe**) — везде одна и та же картина. Даже survival horror, едва ли не самый консервативный жанр, не меняющийся уже черт знает сколько лет, — и тот не устоял. На соседних страницах вы найдете рассказ о **Dead Space**, клаустрофобическом экшене от **Electronic Arts** о судьбе одного непростого инженера, который волею обстоятельств попал на зараженную какой-то инопланетной дрянью станцию, а здесь пойдет речь о нашем старом знакомом **Alone in the Dark**. В 1992 году эта серия создала сам жанр survival horror, а к 2001-му, после **Alone in the Dark: A New Nightmare**, превратилась в игру третьего эшелона, оказавшись далеко позади собственных подражателей в лице **Silent Hill** и **Resident Evil**. Теперь ситуация снова меняется: Silent Hill пребывает в плачевном состоянии, а Alone in the Dark перезапускается в настолько новом и непривычном виде, что ему даже подзаголовок никакой придумывать не стали. Просто воспринимайте его как совершенно *новый* Alone in the Dark.

Previously on Alone in the Dark

Отправной точкой для Alone in the Dark нового поколения стало одно из главных медиасобытий последних лет — сериал **Lost** («**Остаться в живых**»). Когда он стартовал в 2004 году, коллектив **Eden Games** подсел на сериал с такой силой, что каж-

Alone in the Dark старается очень бережно обходиться с игроком. Например, когда швыряешь бутылку с зажигательной смесью, время немного замедляется — чтобы проще было целиться.



Who you gonna call?

дый день в студии начинался с бурного обсуждения свежего эпизода. По словам продюсера игры Нур Полони, выглядело это точь-в-точь как у нас редакции: *«Ты уже посмотрел эту серию? Нет-нет, не рассказывай, не рассказывай мне ничего, я еще на три серии позади!.. Только скажи, они там люк в итоге открыли или нет?!»*

Но одними лишь обсуждениями дело не закончилось. Очень скоро в Eden Games задумались, а можно ли как-нибудь воспроизвести присущее таким сериалам напряжение в формате компьютерной игры. Ведь что мы имеем в играх: 8—15 часов на прохождение и размазанный по нему тонким слоем сюжет. Зачастую бывает так, что вначале тебе интересно, потом ты потихоньку начинаешь терять интерес, а ближе к концу — забываешь, с чего вообще все началось. В Eden Games подумали, поприкидывали и решили, что наилучшим решением будет просто перенести в игру саму структуру сериала. Не один в один, конечно, но примерно в том же ключе.

Alone in the Dark разбит на уровни, но здесь эти уровни уместнее назвать эпизодами или главами. Каждый эпизод — это новый кусочек истории, который и начинается максимально ударно, чтобы у вас был стимул его пройти, и заканчивается так, чтобы нагнать интригу (в кино это называется cliffhanger). Все эпизоды открыты с самого начала, и проходить их можно в любой последовательности. В начале каждой «серии» дается вводная, кратко рассказывающая о произошедшем ранее и начинающаяся с фразы *«Previously on Alone in the Dark…»*, которая наверняка вызовет радость узнавания у любого Lost'омана и любителя современных сериалов вообще (понятно, что речь идет не о **«Не родись красивой»**, а о **Heroes**, **24**, **Prison Break** и им подобных). Для слабых духом и людей, увлекающихся играми постольку-поскольку, это просто находка: если где-то застрял или заскучал, всегда можно перейти к следующему эпизоду, а текущий добить потом. Единственное, что недоступно, так это концовка, ее можно будет увидеть только по завершении всех эпизодов.

Даже меню в Alone in the Dark больше похоже на меню DVD-фильма, чем на игровое: главы представлены как отдельные кадры на кинопленке, по каждой есть статистика (пройдена ли глава и за какое время), а статус текущего эпизода отображается специальной шкалой — сразу видно, сколько ты уже прошел и сколько еще осталось.

Кому еще немного Нью-Йорка?

Нью-Йорк никогда не жаловался на недостаток внимания со стороны кинематографа и игровой индустрии, но в последнее время он пользуется какой-то повышенной популярностью. Что особенно интересно, направление мыслей у всех поклонников Нью-Йорка одно и то же: разрушить его до основания и чтобы побольше, побольше конспирологии. По киношной линии эту программу недавно отработал Cloverfield («Монстро»): там и намеки на теорию заговора есть (откуда взялась эта гигантская жаба? Не иначе как ее создали правительственные ученые, и не иначе как в подземельях Manhattan Project), и Нью-Йорк ровняют с землей на совесть (сначала его утюжит монстр, потом он старается на пару с военными, а в конце, когда двое выживших героев прячутся под одним из мостов Центрального парка, Манхэттен накрывает взрывная волна страшной силы, предположительно от ядерной бомбы).

Что касается игр, то, кроме Alone in the Dark, покуражиться в Нью-Йорке в скором времени можно будет в Prototype, sandbox-экшене про парня, который стал жертвой эксперимента военных, но не сильно по этому поводу расстроился, и в Legendary: The Box — тоже sandbox, но уже про то, как стараниями одного не в меру удачливого вора и некоего тайного общества был открыт ящик Пандоры и Нью-Йорк атаковали полчища грифонов и оборотней.

Но больше всего ассоциаций с Alone in the Dark вызывает, конечно же, Fahrenheit, «Игра года — 2005» по версии «Игромании». Тут схожесть настолько сильная, что поневоле задумаешься, а не случайно ли это. Сходится все: разработчики тоже французы (Quantic Dream), сюжет тоже конспирологический и апокалипсический, место действия тоже Нью-Йорк; наконец, обе игры очень близки в жанровом плане. На наш намек прокомментировать каким-нибудь образом эту ситуацию продюсер Нур Полони провела четкий водораздел: Fahrenheit была игрой о судьбах людей, а Alone in the Dark — о том, какие тайны скрывает в себе Центральный парк.

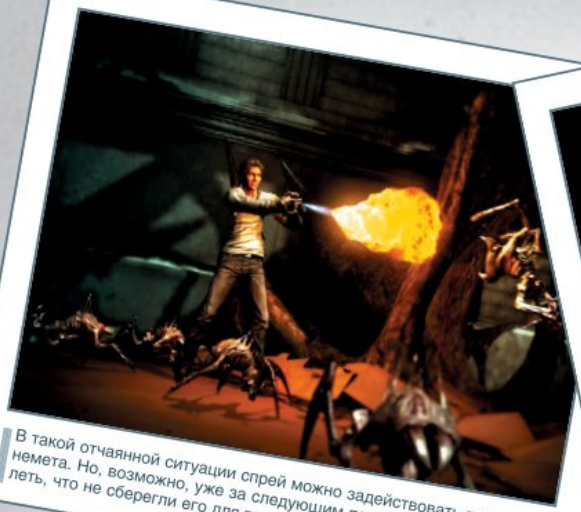
Central Dark

В Lost сюжет построен на немыслимом количестве тайн, недомолвок и заговоров. Alone in the Dark, в принципе, тоже всегда не прочь был нагнать таинственности, но не в таких масштабах, а как в любом среднестатическом хорроре.

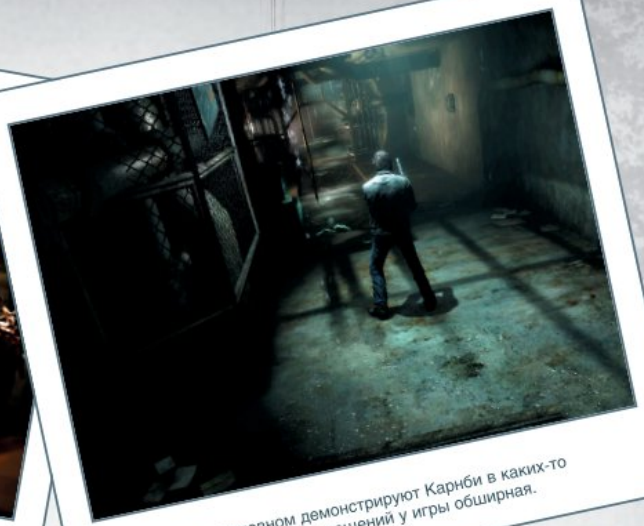
Теперь

Все гениальное просто: решение было очевидным, но только Eden Games догадалась сделать инвентарь таким образом.

Survival horror научил нас уважительно обходиться с трупами: обычно их надо хотя бы попинать, чтобы удостовериться, что труп — это действительно труп. А в Alone in the Dark их надлежит сжигать.



В такой отчаянной ситуации спрей можно задействовать в роли огнемета. Но, возможно, уже за следующим поворотом вы будете жалеть, что не сберегли его для того, чтобы обработать ранения.



Скриншоты в основном демонстрируют Карнби в каких-то подвалах, но география посещений у игры обширная.

же, под влиянием Lost, здесь возвели такую интригу, что местами непонятно, где заканчиваются реальные события и начинается фантазия сценаристов игры.

Местом действия нового Alone in the Dark является Центральный парк (Central Park) Нью-Йорка и его окрестности, место настолько же известное, насколько и мифологизированное. Парк находится на острове Манхэттен, в сердце Нью-Йорка. Сам остров англичане заполучили в 1667 году, выменяв его у голландцев на остров Ран в архипелаге Банда (ныне часть Индонезии). В ту пору особой ценности Манхэттен не представлял — но зато сейчас это одно из самых дорогих мест на Земле и в самом центре его находится Центральный парк. Это был самый первый публичный парк в США, и за 150 лет на него кто только не претендовал, но все попытки освоить эти земли под строительство неизменно заканчивались неудачей. Сама земля, на которой он стоит, насыпная (прежде там было болото), считается, что ее привезли из Нью-Джерси — но есть также версия, что она вообще с какого-то другого континента. Еще одна странность заключается в том, что из 800 видов птиц, проживающих в Северной Америке, 275 используют Центральный парк как перевалочный пункт во время сезонной миграции, хотя в округе есть и другие лесонасаждения размером побольше.

Фантазий и домыслов по поводу Центрального парка еще больше. Например, считается, что под парком есть система тоннелей под названием Manhattan Project, где и создали атомную бомбу. Сами тоннели якобы существовали давно, военные их только нашли и расширили. Самые смелые теории гласят, что в подземельях Manhattan Project доживали свой век Николай II и Адольф Гитлер, пообещавший Рузвельту все наработки и всех ученых Германии, работавших над созданием ядерной бомбы, в обмен на свою жизнь.

Нагнав такую интригу, Eden Games деликатно переходят к собственному объяснению всех этих странностей: у парка есть

свой секрет, и этот секрет носит мистическую природу, а охраняет его некое тайное общество. С этим тайным обществом мы сталкиваемся уже в самом начале игры: Alone in the Dark открывается сценой пробуждения главного героя игры Эдварда Карнби (бывшего военного следователя по паранормальным явлениям) в компании нескольких вооруженных мужчин и одного старика, такого же пленника, как и он сам. После короткой прелюдии Карнби ведут на расстрел, но тут игра дает **F.E.A.R.**: неопознанная сила утаскивает нашего конвоира в вентиляцию и превращает в кровавую суспензию, а потом начинает крушить здание и весь город вокруг. Карнби же тем временем прыгает по шахтам лифтов и обваливающимся карнизам и размышляет, каким образом он переместился на 80 лет вперед, почему у него такое серое, опустошенное лицо и седые волосы, откуда этот шрам через все лицо и что имел в виду тот демон в обличье женщины, который заявил, что Эдвард тоже когда-то был в его власти. Последнее обстоятельство наводит на мысль, что в игре могут быть флэшбеки по образцу Lost. А может, и не только флэшбеки: начиная с третьего сезона в Lost появились флэш-форварды — это когда показывают события будущего (по отношению к основной сюжетной линии).

Мы наш, мы новый мир построим

Новый Alone in the Dark называют новым не только потому, что он идет стопами Lost, но и прежде всего потому, что он играется совершенно по-новому. Практически все, что так раздражало и надоедало в предыдущих частях и в родственных играх (**Silent Hill**, **Obscure**, **Resident Evil** старого образца), отсюда выкинуто или изменено до неузнаваемости.

Больше всего в традиционных survival horror бесила фиксированная камера, вечно висевшая в самых неудобных позициях. В новом Alone in the Dark камеру если и фиксируют, то только в маленьких помещениях, а в остальное время она болтается у героя за спиной, при необходимости же можно переключиться на вид от первого лица.

Вялые препирательства с монстрами и решение навороченных головоломок уступили место так называемому «коридорному sandbox». Эта примерно как в **Half-Life 2** и **BioShock**: путь всегда только один, но одни и те же ситуации можно обыгрывать абсолютно по-разному. У нас ведь теперь есть физика, помните? Любой крупный объект (топор, трубу, обломок дерева, лампу дневного света) можно взять в руки и использовать в бою или в решении очередной головоломки, мебель можно поломать на куски, а дверь — выбить чем-нибудь вроде топора или огнетушителя. Если дверь стальная, то можно попробовать подобрать код (если терпения хватит) или просто расстрелять замок и замкнуть провода.

Огонь в Alone in the Dark не ограничивается ролью заградительной декорации, а ведет себя так, как и положено стихии: быстро расползается по всему, что может гореть, перекидывается

Две головы лучше

Дэвид Гарднер

Фил Харрисон

Ни для кого не секрет, что компания Atari, издающая Alone in the Dark, уже много лет катится по наклонной дорожке. Каждый год от нее приходят сообщения об одних лишь убытках, и каждый год она теряет все новые бренды (например, Driver). Обычно в таких случаях все заканчивается поглощением со стороны какого-нибудь более удачливого издательства или просто банкротством (см. примеры Interplay и Acclaim), но, судя по всему, у Atari еще есть шансы вернуться в высшую лигу. В конце января кресло исполнительного директора компании занял Дэвид Гарднер, один из людей, стоявших у истоков EA, а потом руководивший созданием ее европейского отделения. Презентация Alone in the Dark началась именно с его выступления, а потом к нему неожиданно для всех присоединился Фил Харрисон, до 29 февраля занимавший пост главы Sony Worldwide Studios (то есть курировавший все внутренние студии Sony, кроме онлайнового направления). В Sony Фил проработал полтора десятка лет, и именно он был одним из тех, кто создал ее игровое подразделение в том виде, в котором мы его знаем. Ушел Харрисон из-за разногласий со штаб-квартирой в Японии по вопросам на то, в каком направлении нужно развивать PlayStation 3. Фил отстаивал идеи социального гейминга и, в частности, активно лоббировал проект Home (социальная сеть для PS3 наподобие Second Life), а японское руководство, судя по всему, смотрело на это скептически. Теперь Харрисон будет пробивать идеи социального гейминга на посту президента Atari, который он занял с 4 марта.

Кстати, выступал Харрисон будучи в джинсах и простом свитере (что было немыслимо на его прежней должности) и не преминул отметить эту деталь в своей речи. Видимо, свою роль в уходе из Sony сыграла и усталость от стандартов больших корпораций.

Если приглядеться, то на такси можно разобрать рекламу Test Drive Unlimited, предыдущей игры Eden Games.

Машина с продырявленным бензобаком — это уже оружие массового поражения, удобна против групп врагов.

с объекта на объект. Это добавляет в игру одновременно и новые сложности (надо следить за распространение огня, чтобы самому не сгореть; трупы врагов приходится сжигать, иначе они опять оживают), и новые возможности. Можно разрубить на куски деревянный стол, сунуть ножку от него огонь и использовать ее как оружие или факел. Можно пробить бензобак у машины, сделать дорожку из топлива, потом поджечь ее и взорвать тем самым автомобиль. Можно добавить горючего в магазин пистолета и получить таким образом зажигательные патроны, в буквальном смысле испепеляющие врагов. Общее число этих *«можно»* зависит только от того, сколько вещей доступно в данный конкретный момент, и, конечно, от вашей фантазии.

Сами вещи теперь выбираются не на отдельном экране (который испокон веков принято называть садово-огородным термином «инвентарь»), а самым логичным и удобным способом, какой только можно придумать: Эдвард просто распахивает плащ, опускает взгляд вниз, и мы смотрим, что у него есть в карманах и на поясе. Вещей там обычно немного — пистолет, световые шашки, бутылки с горючей смесью, скотч, пакетики с кровью, спрей и т.п., но их можно комбинировать между собой. Например, коктейль Молотова можно просто швырнуть и подстрелить на лету, можно обвязать его скотчем и метким броском приклеить к спине какой-нибудь ползучей дряни или еще интереснее: предварительно расстрелять одного из врагов, швырнуть в другого обвязанную скотчем бутылку и выстрелить в нее, когда все гады сгрудятся возле кровоточащего трупа. Некоторые вещи универсальны: тот же спрей используется и для заживления ран, и для ослепления врагов, и для создания импровизированного огнемета (в сочетании с зажигалкой).

Очень неожиданным образом выполнено управление. На приставках — а мы смотрели версию для Xbox 360 — левый стик обычно отводится под передвижение героя, а правый — под управление камерой. В Alone in the Dark левый стик тоже отвечает за передвижение, а вот правый оперирует не камерой, а тем, что в данный момент находится в руках у героя (соответственно, на PC это будет управляться при помощи WASD и мыши). Главный герой в точности воспроизводит движения стика: плавное движение вперед — и Карнби так же опустит предмет (будь то топор, пылающая деревяшка или обломок трубы) перед собой, начнете резко вращать — Карнби будет махать им вокруг себя как безумный. Поначалу приспособиться к этой системе довольно сложно, но, в принципе, любая непривычная вещь первое время кажется неудобной.

История повторяется дважды?

В Eden Games при каждом удобном случае повторяют, что делают игру совершенно нового типа, лишенную главных родовых недостатков survival horror. По большей части это действительно так, но, когда берешь в руки геймпад, легкое чувство разочарования все же остается: выясняется, что смотреть на нее гораздо интереснее, чем играть самому. Тактильно игра ощущается лучше, чем любой Silent Hill, но управление все равно достаточно вязкое и неточное, не чета нынешним экшенам.

Определенные опасения вызывают и автомобильные эпизоды. Само по себе это не смертельно, но история знает порядочное число игр, куда такие вещи добавляли по принципу *«а чего бы нам еще придумать»*, и в результате все только портили. В случае с Alone in the Dark такой вариант более чем возможен: в одной из глав нужно проскочить по обваливающейся дороге, и это было настолько сложно, что даже сами разработчики на презентации смогли это сделать только с третьего раза. А из журналистов ее осилил только один человек, и то попытки с десятой. Eden Games, естественно, обещает это исправить.

Безотносительно к тому, что в итоге будет с этими автомобильными эпизодами, Alone in the Dark выглядит как игра без пяти минут высшей лиги, такой стопроцентный AAA-хит. Если она вся выглядит так, как она выглядела на презентации в Нью-Йорке, мы станем свидетелями невероятной истории: игра, которая однажды уже создала жанр survival horror, переизобретет его заново. И это тоже наверняка часть какого-то большого заговора.

P.S. Сюжет игры настолько сильно завязан на теории заговоров, что не использовать это в рекламной кампании (в виде alternative reality games, фиктивных веб-сайтов и т.д.) было бы просто грех. На наш вопрос о том, будет ли что-то такое с Alone in the Dark, продюсер Нур Полони прямого ответа не дала, но признала, что да, нечто подобное они замышляют. Очевидно, подробности последуют в самое ближайшее время: на момент выхода этого номера «Игромании» до релиза останется всего лишь чуть больше месяца. ■

RTS

21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ. ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ - МЕЖДУ ТЕМИ, КТО СОХРАНИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, И ТЕМИ, КТО УТРАТИЛ ЕГО НАВСЕГДА.

WORLDSHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.

РЕКЛАМА

black sea studios

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Олег Ставицкий

MIRROR'S EDGE

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

«ИГРОМАНИЯ» НАБЛЮДАЕТ ЗА ПЕРЕСМОТРОМ БАЗОВЫХ ШУТЕРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ

Что? Первая в мире игра, где при желании можно увидеть свои пятки.

Как? Три раза запутаться в переулках Сан-Франциско, заглянуть по ошибке в магазин Disney, отель Marriott и китайскую закусочную, но найти, наконец, ночной клуб, где на двух небольших экранах демонстрируется будущее компьютерных игр.

ЖАНР
Паркур от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
DICE
ПОХОЖЕСТЬ
Нет
МУЛЬТИПЛЕЕР
Без подробностей
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года
САЙТ ИГРЫ:
www.on-mirrors-edge.com (неофициальный)

Mirror's Edge — первая за очень долгое время игра, во время презентации которой у автора этих букв вдруг побежали по телу мурашки. Никогда еще, глядя на проект, я так четко не ощущал, что вот оно — будущее. Mirror's Edge настолько далека от всего, что сейчас предлагают интерактивные развлечения, что мы, по правде сказать, переживаем за то, как ее воспримет широкая общественность. Это игра, которая фактически переписывает все жанровые каноны, а вместе с ними — и наши с вами рефлексы. Впервые нам нечего вписать в графу «похожесть» — в природе просто не существует ничего, близко напоминающего Mirror's Edge по ощущениям и механике.

После первых же минут стало ясно, почему **DICE** так секретничали с игрой — ни комментариев, ни скриншотов. Всю прелесть Mirror's Edge практически невозможно вербализовать и даже запечатлеть в статике — это игра-движение. Но мы все-таки попробуем.

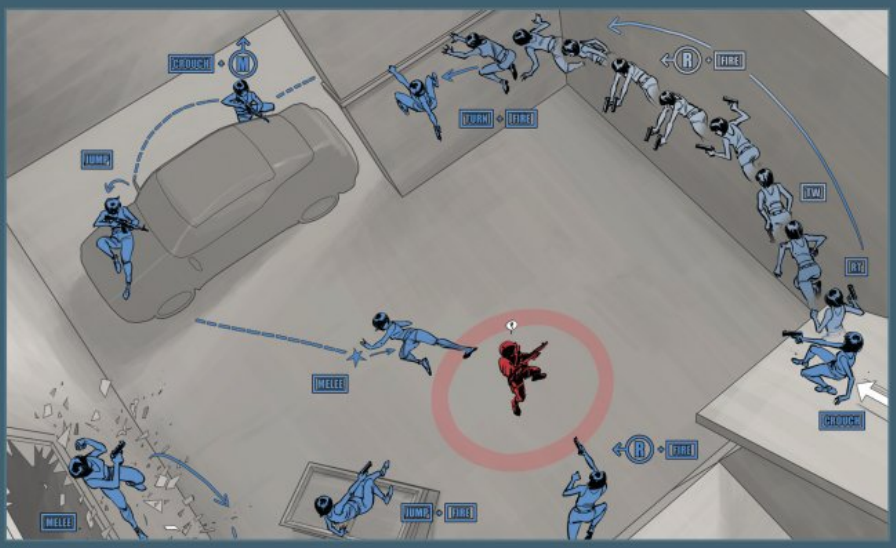
Полет навигатора

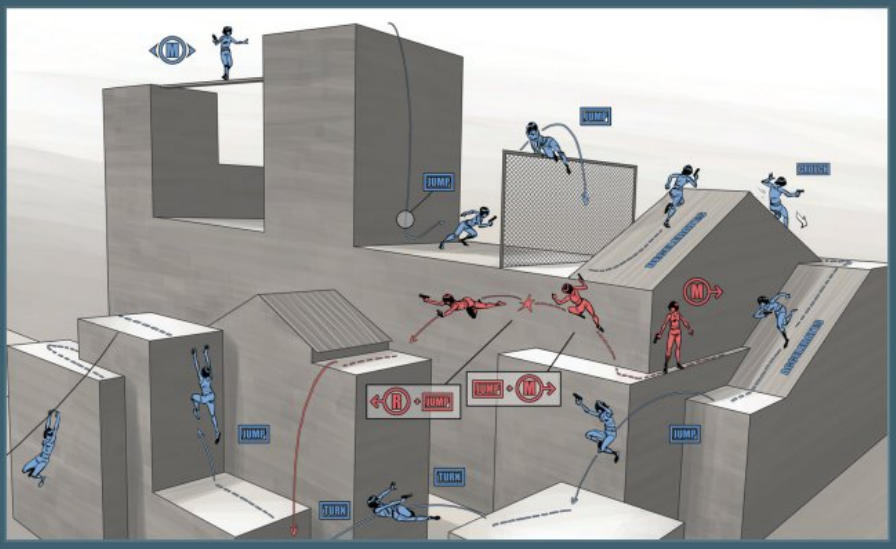
Mirror's Edge — первая в истории разумного человечества игра, достоверно передающая ощущение собственного тела, а также окружающего пространства. Это игра, в которой вы не просто видите свои ноги, торс и руки — они тут действительно выполняют те же самые функции, что и в жизни. А именно — вы падаете, отталкиваетесь ногами, хватаетесь руками и балансируете корпусом. При этом игра управляется не сложнее любого среднестатистического шутера, и тут заключено одно из главных достижений DICE. Не усложняя (а то и упрощая) жанровую схему управления, они полностью меняют ощущения от процесса. Это очень сложный и мало кому доступный прием: изменить систему, не вводя в нее новых переменных и понятий.

DICE называют Mirror's Edge action/adventure, но на первый взгляд это натуральный шутер: мы от-

Балансировка собственного тела тут исполняется с помощью стрелок «влево» и «вправо» соответственно.

Руководство к действиям





Чтобы оценить простоту управления и глубину местной механики, лучше всего обратиться к этим схемам. Здесь довольно подробно разобраны повседневные движения Faith — подобную череду последовательностей она исполняет в среднем пятьдесят раз за уровень. Для того чтобы понять, насколько все это просто и интуитивно, нужно просто уяснить набор типовых действий. А это:

JUMP — вам просто нужно нажать на кнопку, отвечающую за прыжок.

MELEE — кнопка, отвечающая за рукопашный бой, тоже одна.

FIRE — это, соответственно, «огонь».

CROUCH — действие «присесть» в зависимости от контекста отвечает и за скольжение, и за собственно приседание.

M + стрелка — указывает направление движения.

TURN — разворот.

Собственно, все. Никаких альтернативных режимов стрельбы, никаких подменю, никаких комбо. Используя традиционный набор действий любого шутера, Faith исполняет сами видите что.

крываем глаза на крыше небоскреба, оглядываемся по сторонам, открываем дверь и входим внутрь здания. Ничего, казалось бы, особенного не происходит. Но если приглядеться, то можно заметить основополагающую разницу между Mirror's Edge и любым другим шутером — в руках у героини *нет* оружия. И, предвосхищая возможные версии, достать его из инвентаря не получится. Mirror's Edge — это история про бег и виртуозное владение своим телом, а не про стрельбу.

И тут как раз начинается самое интересное. Faith (она же, скорее всего, Вера, она же наша главгероиня) буднично перепрыгивает через забор, который в любом другом случае расценивается как неприступная преграда. Затем, взяв разбег, она пробегает по отвесной стене и путем сложносочиненной комбинации прыжков забирается в вентиляционную шахту.

«Там, где в обычной игре вы видите препятствие, у нас вы видите возможности, — говорит Оуэн О'Брайан, продюсер проекта. — *Вера это такая женская версия Джейсона Борна. Он инстинктивно понимает, как использовать окружение в свою пользу. Это заложено у него в генах»*. В генах Веры ничего такого не заложено, а в непрерывном движении ей помогает сама игра. Пространство вокруг вас меняет цвета динамическим образом — как только в поле потенциального взаимодействия попадает какой-то важный объект, его тут же подсвечивает красным. Это такая интерактивная интуиция: вы на инстинктах несетесь по крышам, а игра, работая подсознанием, подсовывает варианты. Тысячи вариантов.

Mirror's Edge — это чистая, концентрированная импровизация, то, чего мы ждем от игр последние несколько лет. Вы принимаете сотни инстинктивных решений в минуту: пролететь под низкой балкой или использовать ее как опору для прыжка, пробежать по стене или ухватиться за очень кстати курсирующий вертолет, проехаться на проводах или уйти в свободное падение.

Ключевой ресурс — ускорение, его никак нельзя терять. Развив достаточную скорость (сорваться с места никто не даст — Вера постепенно переходит с шага на бег и обратно, совсем как в жизни), вы как бы ловите амплитуду, и дальше все зависит от череды правильных решений. В английском языке для обозначения состояния, в которое впадает игрок вместе с героиней, имеется слово «flow», то есть «поток». Вы действительно как будто впадаете в гипнотическое состояние — так, должно быть, чувствуют себя настоящие паркур-спортсмены. Удерживая скорость, Вера исполняет совершенно удивительные комбинации, это почти ритмическая игра, которая управляется — внимание! — почти одной клавишей. Mirror's Edge — игра про чувство ритма, чувство движения, а не про то, как быстро и ловко вы отстукиваете комбо на клавиатуре. Движения Веры контекстны: в за-

В привычных играх это — очевидный конец героя. Но только не в Mirror's Edge.

Mirror's Edge даст нам, наконец, возможность того, что хотелось сделать в метро с самого детства.

висимости от скорости и положения тела она взбирается на препятствие или исполняет трюк. *«Смотрите, я практически все время жму на одну и ту же кнопку!»* — радостно показывает О'Брайан нам геймпад. Мы завороженно смотрим дальше.

А там продолжают ломаться негласные жанровые соглашения. Пропасть между двумя небоскребами, которой геймдизайнеры обычно обозначают непроходимую область, тут преодолевается хорошим разгоном. Вертолет, который обычно поливает вас свинцом и от которого принято хорониться под лестницами, тут используется как новая точка опоры. Mirror's Edge выглядит настолько свежо, непринужденно и легко, что все прочие игры от первого лица после этого кажутся сложными неповоротливыми конструкциями.

Минимализм

К вопросу о простоте. Интерфейса в Mirror's Edge, согласно последней жанровой моде, нет. Все, что вам нужно знать, считывается из окружающего пространства. Никаких очков и комбо, никаких надписей вроде *«тройной прыжок с переворотом!»*, никаких бонусов формально тут нет. Игра премирует вас не абстрактными очками, а новыми возможностями. Поймав ритм, правильно расшифровав цветовое кодирование, вы можете исполнить трюк, о котором не подозревали и сами создатели. Вместе с потерей здоровья мир вокруг начинает выцветать, а вы как бы теряете концентрацию, ориентироваться становится сложнее.

А ранения тут регулярно случаются. В Mirror's Edge очень много экшена, но играется он совершенно по-другому. Это очень непривычная для нас с вами роль, но большую часть времени придется убегать. Вера не то чтобы способна унести в себе несколько десятков пуль, а враги, как правило, вооружены и выступают слаженными группами. От вас в данном случае снова требуется импровизация. Героиня обучена сотням рукопашных приемов, но они скорее помогут ей быстро прорваться вперед, чем перебить всех вокруг. Уворачиваясь от пуль, Вера бежит прямо на врагов и — вдруг — бросается всем телом на пол, уходя в затяжной подкат. Кто-то с воем улетает с крыши, героиня разворачивается, отскакивает от стены, бьет очередного противника по руке, выхватывает пистолет и расстреливает его в упор. Зал в этот момент заметно оживляется — пострелять, значит, дадут! Но в следующую секунду Вера бросает оружие на пол и спешит по своим делам.

«Да, у нас на самом деле есть оружие и из него можно стрелять. Всего в Mirror's Edge порядка пятнадцати пистолетов, автоматов и прочих орудий смертоубийства», — говорит О'Брайан. Но дело в том, что число выстрелов ограничено количеством патронов в обойме. Так что из каждого отобранного пистолета вы сможете стрельнуть 6-8 раз. У Веры попросту нет времени на поиск боеприпасов и перезарядку — у нее свои задачи.

Привет, Оруэлл

Mirror's Edge балансирует между киберпанком, антиутопией и метким социальным комментарием. Согласно сюжету, в обозримом будущем объединенное правительство окончательно возьмет под контроль интернет, телефон, телефакс (и телеграф), то есть все электронные виды передачи информации. Поэтому единственным надежным способом сообщить что-то снова окажутся люди — так называемые бегуны (runners), новый социальный вид большого города. В общем, личный контакт — единственная гарантия конфиденциальности. Кроме повышенного интереса к чужим емейлам и логам ICQ, правительство, конечно, устраивает тотальный контроль и больно бьет по почкам любые марши несогласных. Родители Веры как раз погибли во время разгона такой демонстрации, так что у нее с государством личные счеты.

При этом Mirror's Edge — ни в коем случае не научная фантастика. Все, что вы увидите в игре, это такая стерильная и структурированная версия современной реальности. *«Стерильная»* — это, вообще, исчерпывающая характеристика внешнего вида Mirror's Edge. По каким-то внутренним ощущениям новый проект DICE ближе всего к творчеству других шведов, **Massive Entertainment**. Они тоже исповедуют художественный минимализм и отказ от всего лишнего. Интерьеры Mirror's Edge выглядят как иллюстрации к дизайнерскому журналу Wallpaper — холодные стены, минимум посторонних деталей, идеальная концентрация.

И снова, как Massive, DICE разыгрывают в этих

Оуэн О'Брайан, продюсер Mirror's Edge. Кроме него в нашем фоторепортаже на DVD: интерьеры двух офисов EA, вегетарианский обед разработчика и многое другое!

Вера, как и положено любой героине киберпанка, тоже знает кун-фу.

В такие минуты Mirror's Edge генерирует редчайшее свойство — у вас очень натурально, как при взлете, сводит живот.

стерильных декорациях абсолютно феерическую постановку. По электризации атмосферы Mirror's Edge больше всего напоминает ключевые сцены последних двух фильмов про Джейсона Борна. Вера плечом выбивает дверь на крышу, разгоняет случайных голубей, набирает скорость, проскальзывает под какими-то перекладинами, хватается за трос, на лету спрыгивает на башенный кран, слетает вниз — и вдруг оказывается под перекрестным огнем. В этот момент Mirror's Edge как будто становится на паузу, а на самом деле уходит в slo-mo. Рапид здесь присутствует для решения особо сложных задач: Вера с отскока выбивает пистолет из чьих-то рук, убивает троих и направляется к краю небоскреба. Тут как раз заканчивается рапид, и игра снова приходит в бешеное движение: за спиной раздаются выстрелы, из-за соседнего здания вылетает вертолет, Вера, не глядя, прыгает вперед, хватается за него и... все. Презентация закончена. Зал буквально взрывается аплодисментами: десятки журналистов со всего мира в едином порыве хлопают будущему компьютерных игр.

■ ■ ■

По поводу Mirror's Edge сегодня имеется два важнейших вопроса. Первый — «*когда?*» (правильный ответ: конец этого года), второй — «*что там будет еще?*». Тут достаточно посмотреть на окрестные арты и послушать наше видеоинтервью с О'Брайаном в одной из ближайших «Видеоманий». Mirror's Edge исследует все классические киберпанк-аттракционы: метро, улицы, небоскребы, лаборатории. Этот привычный, казалось бы, состав культурной программы в данном конкретном случае заставляет сердце биться быстрее. Механика Mirror's Edge настолько хороша сама по себе, что первый прототип игры выглядел следующим образом: Вера просто перемещалась в пределах одной комнаты с расставленными по периметру кубами. Ни текстур, ни спецэффектов — ничего. Чистый геймплей.

Mirror's Edge, кажется, сделает несколько самых необходимых для индустрии шагов: привнесет в игры импровизацию и бытовую логику. На сегодня аналогичные амбиции имеют только два проекта: **Alone in the Dark** (см. наш отчет о визите в город Нью-Йорк на страницах по соседству) и **Splinter Cell: Conviction**, с которой мы надеемся повидаться в этом мае на **Ubidays 2008**. Но на сегодняшний день ничего более красивого, свежего и умного мы пока что не видели. И вы, поверьте, тоже. ■

Олег Ставицкий

НОВЫЕ ГЕРОИ

«ИГРОМАНИЯ» СЛЕДИТ ЗА УДИВИТЕЛЬНЫМ ПЕРЕРОЖДЕНИЕМ СЕРИИ BATTLEFIELD

Что? Анимационный и к тому же бесплатный Battlefield от третьего лица. С минимальными системными требованиями.

Как? Перевести дух после презентации Mirror's Edge, несколько раз крепко пожать руку ее создателям — и тут обнаружить, что на экране за спиной начинается вторая презентация. Развернуться и успеть как раз на тот момент, когда продюсер во всеуслышание объявляет о том, что это первый в истории человечества бесплатный многопользовательский шутер. С интересом достать блокнот.

ЖАНР
Battlefield
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
DICE
ПОХОЖЕСТЬ
- Team Fortress 2
- Серия Battlefield

МУЛЬТИПЛЕЕР
Без подробностей
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2008 года
САЙТ ИГРЫ:
www.battlefield-heroes.com

Если вы пролистаете данный номер до раздела рецензий, то там обнаружится, что вторым, после **Assassin's Creed**, релизом этого месяца стала **Frontlines: Fuel of War**. Таким образом, **THQ** выводят последнего серьезного игрока на поле многопользовательских шутеров. И делают это, признаться, поздновато. Frontlines — крепкая, качественная игра, созданная по формулам прошлого века, — к ней при всем желании нельзя сделать приставку 2.0. Мультиплеер-снаряды, какими мы их знали, явно уходят в прошлое. Первыми это почувствовали **Valve** — их **Team Fortress 2** оказался лучшим многопользовательским развлечением прошлого года. В первую очередь, конечно, благодаря уникальной эстетике — никто не мог представить, что классовые шутеры могут так выглядеть. Но что гораздо интересней, **Team Fortress 2** направила жанр в очень правильную сторону — он начал заметно упрощаться.

Web 2.0

И тут появляется **Battlefield Heroes**. Простая, яркая, *бесплатная* игра. Первый многопользовательский шутер, построенный по принципам веб 2.0. При всем своем очевидном сходстве с Team Fortress 2, Battlefield Heroes на самом деле совершает с жанром куда более серьезные манипуляции. К тому же, если верить **DICE**, анимационная версия Battlefield стоит у них в производственных планах с момента выхода первой части. Как бы там ни было, внешний вид Battlefield Heroes — наименьшее из ее достижений.

Во-первых — это, повторимся, *бесплатная* игра. Летом 2008 года по адресу ***www.battlefield-heroes.com*** появится приложение, которое вы сможете скачать, установить и запустить даже на своем ноутбуке.

Battlefield Heroes, похоже, станет первой игрой серии, где воздушный бой не будет казаться мучительной пыткой.

Игра, в которой вашему персонажу можно прикрутить усы как у Тараса Бульбы, по определению не может считаться провальной.

Предварительная минимальная конфигурация: 1 ГГц, 512 Мб памяти и встроенная видеокарта с поддержкой шейдеров 2.0. Очень не хочется употреблять тут заезженное слово «казуальный», который у нас в стране почему-то является синонимом понятий «примитивный» и «для идиотов», но Battlefield Heroes — это первый в истории компьютерных игр казуальный многопользовательский шутер. Что в данном случае прежде всего означает «доступный».

Вы скачиваете дистрибутив, нажимаете на кнопку и через секунду оказываетесь внутри. А там происходит эдакая анимационная версия Battlefield. Две противоборствующие стороны: Royal Army (явные союзники) и National Army (утрированная версия фашистской Германии). И всего три класса: Commando (аналог шпиона из Team Fortress 2), Soldier (типичная усредненная роль) и Gunner (тяжелый пулеметчик). Тут, конечно, наступает момент, когда любой человек, годами оттачивающий свое мастерство в Battlefield, должен возмущенно покинуть зал. На первый взгляд Battlefield Heroes выглядит как сильно кастрированная версия оригинала. Но на самом деле сами DICE говорят, что это самая глубокая игра серии. В первую очередь благодаря специальным возможностям.

Помимо очевидного разделения по специализациям (Commando, например, умеет становиться невидимым), у каждого класса есть свои спецспособности. Soldier может в любой момент подсветить всех вражеских солдат на карте, Commando — на некоторое время сообщить всем коллегам возможность видеть сквозь стены. Вы также можете, на манер какой-нибудь пошаговой стратегии, наделять спецспособностями не себя, а других членов команды. Например, временно сделать кого-нибудь более устойчивым к попаданиям тяжелой артиллерии.

А это еще один важный момент Battlefield Heroes — здесь вы с легкостью переживете прямой выстрел от танка в лицо. Типичный отталкивающий фактор любого большого многопользовательского шутера заключается в том, что вас *очень* быстро убивают. Малейшая ошибка практически гарантированно приводит к долгим пятнадцати секундам ожидания. Здесь все по-другому. Во-первых, у участников битвы довольно ощутимый запас здоровья, так что перестрелки перестают напоминать односекундные дуэли — это затяжная, позиционная, если хотите, война. Во-вторых, вы регулярно накладываете друг на друга про- и контрзаклинания.

Основополагающий мессадж Battlefield Heroes звучит так: «*Это игра, где вы не будете ежесекундно убиты матерящимся пятнадцатилетним подростком, который играет 8 часов семь дней в неделю*». Чистая правда. DICE, разумеется, встраивают сюда специальную систему анализа ваших достижений, так что оказаться на одном поле с явно более опытными врагами вы сможете только по собственному желанию. Плюс, благодаря составной системе спецвозможностей Battlefield Heroes позволяет довольно долго продержаться на поле боя.

Таким образом, меняется динамика шутера — как ни удивительно слышать это по отношению к упрощенной анимационной версии Battlefield, но игра стала медленней

Штаб-квартира

Некоторых, должно быть, интересует вопрос — за счет чего может существовать бесплатная онлайновая игра? Первый ответ, который приходит в голову, — микротранзакции. Это система, которую активно используют браузерные игры: предоставляя вам бесплатный доступ к игровому миру, они продают особо ценные артефакты за деньги. «Ничего подобного у нас не будет! — тут же отрезают DICE. — Вы ни в коем случае не сможете купить себе победу в игре — мы не продаем за деньги особо меткие автоматы и особо крепкие танки». Но кое-что оплатить все-таки можно. Например, ускоренное развитие вашего персонажа. То есть если очень хочется в высшую лигу, а experience-очков не хватает, то эту ситуацию как раз можно исправить деньгами. Но основной источник дохода Battlefield Heroes — реклама. Причем не внутриигровая — билбордов мобильных операторов на танках вы не обнаружите. Большинство рекламы будет демонстрироваться по адресу www.battlefield-heroes.com, который после выхода игры станет вашим онлайновым штабом.

Дело в том, что запись в кланы, определение специализации, настройка своего внешнего вида и вообще большинство параметров определяются на вашей персональной странице, а вовсе не в игре. То есть вы даже костюм себе подберете в онлайне. Именно поэтому мы называем Battlefield Heroes игрой, построенной по принципам Web 2.0, — это действительно социальная сеть, выстроенная вокруг понятного желания выстрелить своему боссу/другу/преподавателю в лицо из танка. Несколько раз.

Ни о какой тотальной разрушаемости речи тут, разумеется, не идет. За этим стоит обратиться к Battlefield: Bad Company.

и тактичней. С одной стороны, все стало проще: вы перерождаетесь на поле боя заметно быстрее — буквально через 2-3 секунды. С другой — умирать тут настоятельно не рекомендуется. Смысл любого поединка теперь сводится к следующему: каждой команде выдается лимит из, скажем, пятидесяти жизней (цифра абстрактная). Возрождаясь, вы каждый раз достаете одну жизнь из общей копилки, что, конечно, нехорошо. Мало того, повышение личного опыта может привести к тому, что за одно убийство, совершенное некоторыми членами команды, у врага будет сниматься не один, а сразу два-три фрага.

В National Army безошибочно угадываются нацисты, только без свастик и прочей символики. О, дивный мир политкорректности!

Новая перспектива

Ну и, наконец, еще одно важное изменение — вы смотрите на этот мир под совершенно новым углом. В Battlefield Heroes нет вида от первого лица, она выглядит как типичный экшен с камерой «за спиной». «*На самом деле — это по-прежнему шутер: схема управления осталась прежней, никаких перекатов*», — сообщают нам DICE. Они выбрали вид от третьего лица по нескольким причинам. Для начала, так действительно проще играть — угол обзора шире, и вы, повернув мышь, можете ознакомиться с диспозицией за углом, не подставляя себя под пули. Плюс, Battlefield Heroes использует систему визуальной коммуникации. Говоря человеческим языком, в игру заложена масса жестов, которыми вы можете передать своим братьям по оружию какую-нибудь ценную информацию. И, конечно, игра содержит богатый редактор внешнего вида, так что вряд ли на уровне встретятся хотя бы два одинаковых персонажа. DICE хотят, чтобы вы видели это на своем собственном примере.

Это же решение со сменой ракурса приводит к еще одному важному трюку: на крыле самолета теперь можно будет прокатиться вполне официально. Недокументированная возможность **Battlefield 1942** забраться на крыло летательного аппарата и оттуда пострелять по врагам используется профессиональными игроками повсеместно, но здесь она впервые задумана геймдизайнерами с самого начала.

Кстати к вопросу о самолетах и вообще прочей технике, управляться с которой в Battlefield традиционно было непросто. Полет на самолете тут выглядит не сложнее, чем в каком-нибудь **Blazing Angels**, — DICE кардинально упростили физику техсредств. Ну и, конечно, управлять ими теперь может представитель любого класса.

Конструктор

Рассказав все это, авторы вдруг буднично замечают: «*Ну, вообще говоря, может, мы и добавим режим от первого лица*». В этом заявлении содержится вся суть Battlefield Heroes.

По сравнению с Team Fortress 2 Battlefield Heroes, конечно, недостает визуального юмора.

DICE задумывают ее не как замкнутую систему, а как полигон для экспериментов. «*Бесплатная основа и интернет-дистрибуция развязывают нам руки*, — радостно сообщает продюсер проекта. — *Обычно процесс разработки выглядит следующим образом: вы несколько лет работаете над проектом, потом записываете его на DVD, запечатываете в коробку, развозите по магазинам и скрещиваете пальцы на удачу. Но тут совсем другое дело!*» Благодаря тому, что Battlefield Heroes это фактически интернет-проект и единственным критерием его популярности является посещаемость сайта и количество скачанных дистрибутивов, он открыт для изменений! «*Если комьюнити попросит нас сделать вид от первого лица — без проблем, мы добавим его! Если они захотят новую технику или юниты и нам покажется это уместным, — почему нет?*».

DICE создают подвижную, гибкую и чуткую к требованиям своей аудитории игру — такое мало кто сегодня может себе позволить. Это просто, это ярко, это доступно и — главное! — это бесплатно.

■■■

Очень интересно будет посмотреть, как изменится жанровый ландшафт после выхода Battlefield Heroes. Тяжелые, неповоротливые механизмы вроде той же Frontlines выглядят на фоне новой игры DICE динозаврами — в современной картине мира им явно нет места. Мы не гарантируем, что шведское изобретение — это единственно верное направление, в котором надлежит развиваться многопользовательским снарядам. Но им явно нужно куда-то двигаться — и DICE, по крайней мере, указывают направление. Насколько оно окажется правильным, мы узнаем уже этим летом. ■

РЕКЛАМА

ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА.

CONDEMNED 2™

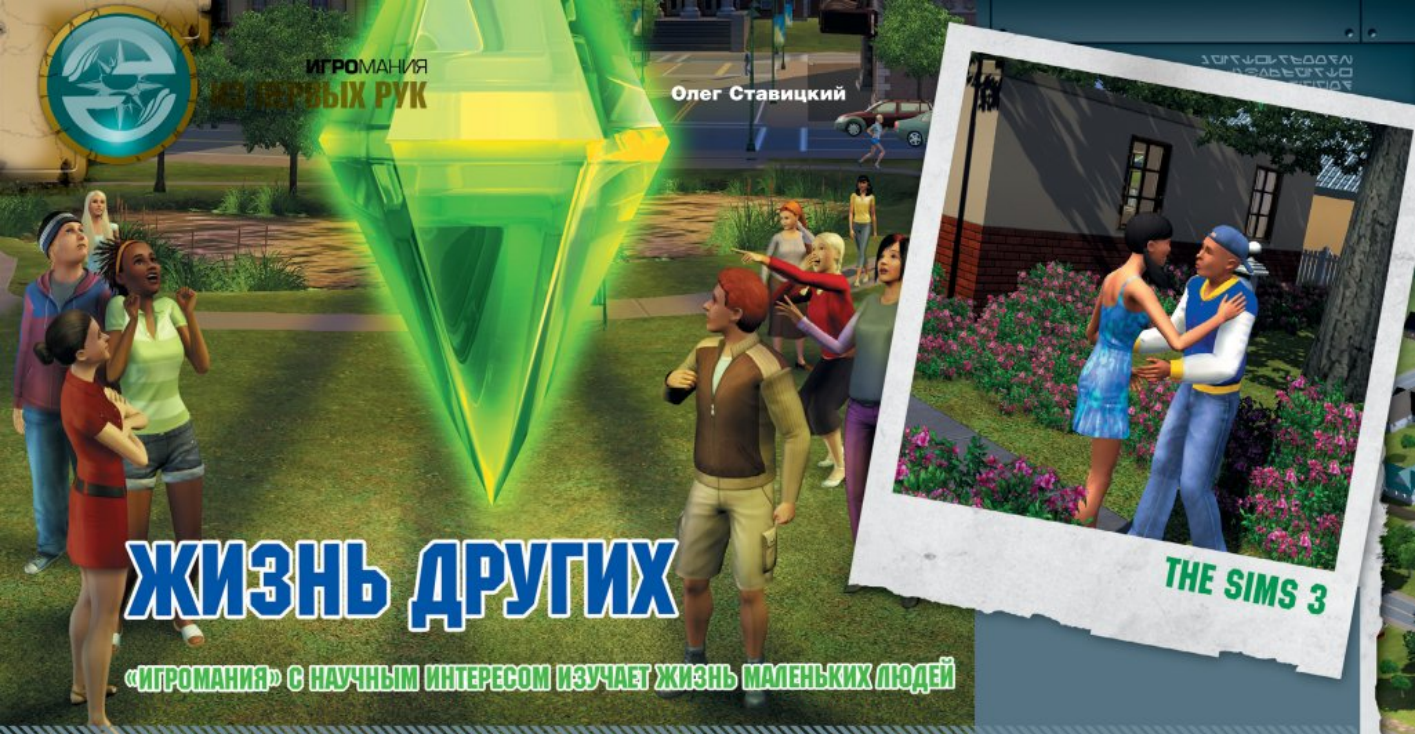
ЗАБУДЬ ОБ ИГРЕ.

МАРТ 2008.

WWW.CONDEMNEDGAME.COM

CONDEMNED 2 software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. Published by SEGA under license from Monolith Productions, Inc. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. MONOLITH and MONOLITH LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. "", "PLAYSTATION", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Олег Ставицкий



THE SIMS 3

ЖИЗНЬ ДРУГИХ

«ИГРОМАНИЯ» С НАУЧНЫМ ИНТЕРЕСОМ ИЗУЧАЕТ ЖИЗНЬ МАЛЕНЬКИХ ЛЮДЕЙ

Что? Жизнь и удивительные приключения электрических людей

Как? Двенадцать часов в самолете, три недели в Америке и неделя бессонницы в Москве

ИГРА	The Sims 3
ЖАНР	Занимательная соционика
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts Redwood Shores
ПОХОЖЕСТЬ	серия The Sims
МУЛЬТИПЛЕЕР	Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2008 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:	http://thesims3.com

Глядя на **The Sims**, особенно легко понять, какой колоссальный путь прошли интерактивные компьютерные программы: от трех жизнерадостных пикселей до настоящего социального симулятора. Сидя в огромном презентационном зале, похожем на большую бетонную тыкву, и слушая доклад о достижениях бренда The Sims, трудно представить, что в 1993 году, когда Уилл Райт устроил внутреннюю презентацию идеи своим коллегам, те скорчили кислую мину. The Sims — это живое доказательство того, что с этим миром все будет хорошо. Это самый смелый социальный эксперимент, который по какому-то странному стечению обстоятельств оказался феноменом планетарного масштаба. В The Sims играют все: секретарши, креативные директора, программисты, бухгалтеры, журналисты, политики и налоговые инспектора. Захватанное прилагательное «креативный» идеально описывает базовую механику этой игры. The Sims используют в самых удивительных целях: на ней снимают фильмы, в ней реконструируют собственную жизнь, ее бережно проходят по правилам, она ложится в основу диссертаций, дипломных работ, видеоклипов, короткометражек и офисных скандалов. Люди, которые при словах The Sims кривят лицо, либо не понимают ее истинной ценности, либо прячут дома коллекционное издание.

The Sims — это социальное исследование и самое бессмысленное времяпрепровождение в мире. Наблюдать за тем, как маленькая полигональная фигурка ходит в туалет, не убирает за собой посуду и очень хочет закрутить роман со своей домработницей, интересно с самых разных точек зрения. The

Редакция «Игромании» только что узнала о выходе еще пяти локализаций «Нэнси Дрю».

Предъявите ваш социотип

Важнейшей составляющей The Sims 3 всегда был редактор персонажа — любимое развлечение всех офисных сотрудников. Оставив за скобками очевидный прогресс в области моделирования лица, веса, роста и прочей физиологии, посмотрим лучше на то, что там происходит в области психологии. А здесь авторы аккуратно применяют идеи соционики (которая до сих пор не признана как официальная наука) на практике. Если раньше вы контролировали психологические параметры вашего персонажа с помощью ползунков, то есть фактически задавали числовые значения, заполняя RPG-таблицу, то теперь все одновременно проще и глубже. Личность любого персонажа формируется при помощи его черт. Каждому можно назначить до пяти черт, из которых складывается его характер. Черты — это такие, выражаясь языком Web 2.0, личностные теги. Всего их около восьмидесяти: «перфекционист», «гений», «параноик», «клептоман» и так далее.

Так вот, в основе соционики лежит работа Карла Густава Юнга, швейцарского психолога, основателя аналитической психологии, с помощью которой он изучал формирование социальных архетипов. Юнг описал набор психических признаков, которые лежат в основе типологии человеческой личности. При этом Юнг описал дихотомию, то есть взаимоисключение этих признаков. Например, в одном человеке не может сочетаться интроверсия и экстраверсия.

Соционика, построенная на этом базовом фундаменте, ввела понятие информационного метаболизма, то есть типа человеческой психики, который определяется рядом параметров. Более того, соционика ввела шестнадцать социотипов, каждый из которых складывается из набора характеристик. Например, «Гамлет», «Наставник» — этико-интуитивный экстраверт (этик, интуит, экстраверт, рационал).

Так вот, если внимательно посмотреть на систему моделирования персонажей в The Sims 3, то выяснится, что там работает точно такая система. Игра сразу предлагает на выбор несколько архетипов с готовым набором черт, но интересней всего, конечно, сделать своего собственного персонажа. Тут точно так же есть своя дихотомия: некоторые черты не могут сочетаться в рамках одной личности. Но за знакомыми определениями вроде «параноик» явно стоят соционические характеристики.

Удивительно, как быстро человечество дошло до настоящего, интерактивного моделирования психологии в компьютерных играх, и еще удивительней, что все это заложено не в высоколобый симулятор, а в самую популярную игру на планете Земля. Очень интересно после этого заглянуть в глаза тем, кто по-прежнему настаивает на том, что игры — это пустое времяпрепровождение.

Sims справедливо можно расценить как интерактивную версию игры в куклы, ограниченное и вредное занятие. Играть в повседневную жизнь — что, казалось бы, может быть глупее и бесполезней? И что может быть увлекательней? Автор этих строк лично знает несколько историй, когда люди на полном серьезе моделировали в The Sims весь свой микросоциум и старательно пытались реализовать там какие-то глубоко подавленные желания. Фокус игры в бытовуху состоит в том, что в игре вы не несете реальной ответственности. А это автоматически открывает дорогу к бесконечной череде экспериментов. Развод, дауншифтинг, беспорядочная половая жизнь, избиение, голодовка — The Sims честно, в меру своих возможностей моделирует у вас на экране слепок реальности и вручает в руки пульт управления. The Sims надо ценить и уважать, потому что эта игра сделала для интерактивного искусства гораздо больше, чем многие другие.

Куклачев-бар

Уилл Райт, человек, придумавший симулятор мэра (**SimCity**) и первые две части The Sims, занят сейчас своей персональной «теорией всего», то есть игрой **Spore**. Так что The Sims 3 создается не **Maxis**, а сотрудниками так называемого **The Sims Division**, то есть людьми, ответственными за череду бесконечных аддонов, дополнений и расширений. Это одновременно настораживает и интригует: качественный и концептуальный разрыв между первой и второй игрой был феноменален. The Sims 2 была настоящим прорывом сразу по нескольким параметрам: игра переехала в настоящее 3D, а персонажи научились стариться и умирать. Вместе с введением этих базовых функций изменилась сама основа The Sims — из симулятора жизни одного человека игра фактически превратилась в симулятор отдельно взятой семьи. Собственно, с The Sims 2 и начались все те социальные эксперименты с

Совершенно верно, мужские шапки летом обязательно должны быть занесены в игру в качестве раздражающего элемента.

Если лженаука соционика вас не интересует, в The Sims 3 всегда можно заняться выращиванием помидоров.

А это, надо понимать, результат присвоения персонажу черты «клептомания».

микросоциумом. Автор этих букв шел на презентацию третьей части с нескрываемым любопытством — очень интересно было узнать, куда все это пойдет дальше. Так вот, сначала показалось, что никуда.

Когда погас свет и мы в составе интернациональной группы журналистов первыми на планете Земля увидели рабочую версию The Sims 3, люди в зале неуютно заерзали на своих местах. Визуально The Sims выглядит практически так же, как четыре года назад. Ну, с поправкой на некоторые современные технологии и достижения в области лицевой анимации. Но издалека, особенно на скриншотах, игру очень легко спутать со второй частью. Это, в общем, нормально — The Sims всегда была историей не про графику.

В следующую секунду исполнительный продюсер проекта открыл специальное подменю и не без гордости сообщил следующее: «*Теперь любой объект в игре можно раскрасить как угодно!*» В зале в этот момент повисла звенящая тишина. Мы, безусловно, провели по 12 часов в самолете не для того, чтобы узнать, что в The Sims 3 любому объекту теперь можно присвоить уникальную текстуру. Продюсера, однако, было не унять: на экран падали кресла и стулья, которым он увлеченно назначал цвет, фактуру, менял раскраску, на наших глазах перекрасил леопардовый диван и остановился только в тот момент, когда традиционная американская гостиная превратилась в филиал эпатажного московского «Симачев-бара». Почва стремительно уходила из-под ног: я с ужасом представлял, как по возвращении в Россию буду рассказывать читателям «Игромании» про кастомизацию интерьера и леопардовые текстуры.

Зона комфорта

Дальше произошло кое-что более интересное: камера в привычной Sims-манере поплыла вверх, но вместо того, чтобы упереться в потолок, она вылетела за пределы дома, затем квартала и, наконец, остановилась практически под облаками. Внизу — целый район, с домами, школами, бакалейными и галантерейными лавками. На улицах — торговцы хот-догами, дети, машины. И вот тут, наконец, становится очевидным главное качественное изменение — The Sims выходит за пределы отдельно взятого дома. Род Хамбл, руководитель всего Sims-направления, называет пространство первых двух игр «клетками для хомяков». При всех неоспоримых достижениях, социальный эксперимент в предыдущих проектах был ограничен в лучшем случае несколькими комнатами. Это как если бы вы решили изучить поведение колонии муравьев, собрав в спичечном коробке четыре особи. Раньше The Sims фактически елозила носом по полу, в то время как The Sims 3 наконец-то позволяет взглянуть на репрезентативную выборку — социум района.

Удивительно тут вот что — это *очень* хардкорное изменение, понять всю прелесть которого смогут образованные и вдумчивые пользователи. Для среднестатистического игрока в The Sims революция тут неочевидна: в прошлых играх вы, теоретически, перемещались из одного помещения в другое, и отсутствие loading-экрана для многих является сомнительным плюсом. Но на самом деле за этим решением кроется колоссальная работа и гигантский эксперимент. Очень важно уяснить, что в прошлых играх, когда вы покидали какую-то область, она как бы переставала существовать в пространстве. Объекты, оставшиеся там персонажи и взаимодействия между ними замирали в тот момент, когда вы выходили из помещения, и подгружались, когда вы возвращались в него. То есть The Sims на самом деле исповедовала очень интровертный образ мышления — все, чего вы не видели, не существовало.

Это, безусловно, очень ограниченный взгляд на устройство вещей, и The Sims 3 расширяет границы вашего внимания, вашу персональную зону комфорта. Теперь от всего остального мира отвернуться так просто не получится — за стенами существуют живые люди, они ходят на работу, ссорятся, целуются, дружат и рожают детей независимо от вашего участия.

Если вдуматься в то, чем *на самом деле* заняты сотрудники The Sims Division, то выяснится, что они совершают революцию поважнее всех предыдущих. Они создают готовый интерактивный инструмент для социальных исследований, они вручают нам в руки пульт управления не отдельной комнатой, но целым районом — возможностей для внимательного наблюдателя и экспериментатора тут гораздо больше. По правде сказать, за The Sims 3 гораздо интересней наблюдать, чем играть в нее — очень редкое и ценное свойство. А если посмотреть еще ближе, то окажется, что в The Sims 3 внедряются идеи соционики — неакадемической науки, изучающей взаимодействие людей через так называемые социотипы (подробнее см. об этом специальную секцию неподалеку).

Под стеклом

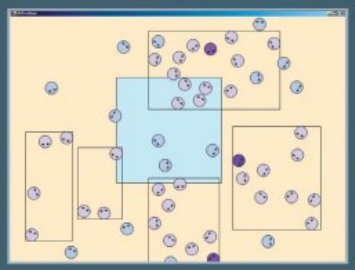
Для того чтобы посмотреть на The Sims 3 как на научный эксперимент, нужно понять,

Модель для сборки

Креативный директор The Sims Division и Род Хамбл (справа) рассказывают «Игромании», что они думают про науку соционику.

Признаться, самая интересная часть презентации состоялась уже после показа самой игры. Мы провели два часа за круглым столом с главой отделения The Sims Родом Хамблом, который запустил несколько так называемых однодневных прототипов. Это очень примитивные двумерные интерактивные приложения, призванные продемонстрировать различные аспекты внутренней механики The Sims 3. В данном случае практически все прототипы были посвящены социальной модели игры. Аналогичные прототипы Род создает и для себя — в прошлом году на своем персональном сайте (http://rodvik.com/rodgames) он опубликовал игру The Marriage («Брак»), которая наделала немало шума в блогосфере. В затейливом взаимодействии абстрактных геометрических фигур многие углядели метафору семейной жизни. Подробное разъяснение, а также сама игра (500 килобайт) находятся по адресу http://rodvik.com/rodgames/marriage.html.

Внимание



Идеальная иллюстрация персонального радиуса действия в обществе. Несколько персонажей (представлены примитивными человеческими головами) случайным образом разбросаны по комнатам (их границы обозначены прямоугольниками). В каждой из комнат можно выбрать человека, который будет привлекать к себе внимание, — вокруг него тут же собирается определенная компания слушателей. Самое интересное случается, когда в разных комнатах сразу несколько человек одновременно начинают вести борьбу за чужое внимание. Тут все зависит от их персонального набора черт, эмоционального состояния и прочих факторов. Время от времени тут происходят сцены совсем уж драматического характера — когда кто-то не знает, к какой из групп ему примкнуть, мечется от одного входа к другому, и тут вдруг его самого назначают центром чужого внимания, он останавливается и завороженно смотрит, как из соседних комнат начинают подтягиваться люди.

Кто ведьма?

Во время этого прототипа случились сначала коллективная истерика, а затем — аплодисменты. Группа случайно сгенерированных персонажей (различаются цветом, формой головы, глаз, рта) сброшена в кучу на ограниченном пространстве. Выбрав одного из них, любого, вы назначаете его «ведьмой», то есть изгоем. Все прочие тут же бросаются от него в стороны с соответствующим криком. А дальше начинается самое интересное — «охота на ведьм». Задав, фактически, параметры дискриминации, вы наблюдаете, как персонажи сами начинают находить среди социума тех, кто подходит под определение «ведьмы», и навешивать ярлыки самостоятельно. Наблюдать за тем, как они бросаются врассыпную то от одного, то от другого персонажа, можно бесконечно долго. Но еще интересней на секунду задуматься о том, что все это значит — The Sims 3 фактически моделирует механизм формирования аутсайдеров в обществе.

как она устроена внутри. Без этого фундаментального знания третью часть легко спутать с очередным дополнением под названием, скажем, The Sims 2: Neighborhood. Казалось бы, чего сложного — экстраполировать результаты второй части на целый район? Но простой загрузкой в память нескольких домов и улиц эта задача не решается. Социальная модель, заложенная в The Sims, на самом деле была очень примитивна — игра моделировала связи между несколькими персонажами в рамках отдельно взятого помещения. Построением действующей модели социума сегодня заняты в основном в университетах, но эту задачу с успехом решает третья часть самой продаваемой компьютерной игры в мире. Внутри The Sims 3 находится математическая модель сложных социальных взаимоотношений.

Как и в любом обществе, тут моментально появляются лидеры, изгои, звезды и аутсайдеры. Но что гораздо интересней — в The Sims появились динамические параметры, согласно которым формируются социальные роли. То есть если ваш герой только что поссорился с определенным персонажем, то есть большая вероятность, что ощущения от него будут спроецированы на всех, кто будет на него похож. Это, на самом деле, очень меткое наблюдение — как мы проецируем свой негативный опыт на людей, которые не имеют к нему никакого отношения.

Персонажи формируют привычки, у них постепенно складывается набор любимых вещей/предметов, которые поднимают/портят им настроение. Более того, у маленьких человечков постепенно формируется отношение практически ко всему, даже к помещениям. Основываясь на пережитых в том или ином здании эмоциях, люди будут испытывать в них дискомфорт или, наоборот, приятные воспоминания.

В качестве подтверждения Род Хамбл примерно десять минут последовательно лупил несчастного персонажа мячом по голове, пока не довел несчастного до состояния, при котором он, завидев мяч, начинал впадать в истерику, рыдать и выбегать из комнаты (подробнее о том, как работают отдельные аспекты социальной модели The Sims 3, см. в нашем научном уголке в этом материале).

Закат и рассвет теперь можно наблюдать в масштабах целого микрорайона.

Шопинг в The Sims 3 приобретает еще более пугающий масштаб.

Интересно, можно ли будет приучить своего персонажа особо люто ненавидеть химическую добавку «консервант Е-211».

Потребности

Сосредоточившись на моделировании социальных взаимоотношений, авторы приняли важнейшее решение — они избавили нас от необходимости непрерывно контролировать бытовые потребности персонажей. То есть раздражающий микроменеджмент фактически упразднен. Персонажи по-прежнему хотят есть, спать, ходить в туалет и развлекаться, но теперь все это отражено не в виде отдельных графиков, а в виде резюмирующего настроения. The Sims 3 вводит понятие moodlet — это иконка, которая появляется над головой персонажа, символизируя его эмоциональное состояние. Оно, в свою очередь, продиктовано теми самыми параметрами из прошлых игр, но у нас больше нет задачи удовлетворять каждую из потребностей отдельно, мы разбираемся сразу с комплексом проблем. И вот тут игра предлагает кнопку, о которой многие из нас мечтали, — она называется «решить проблему». То есть если вы не желаете тратить время на развлечение персонажа или на его питание, вы можете поручить ему самостоятельно разобраться с ситуацией. И он сделает это самым подходящим и простым способом. При этом не надо думать, что куда-то пропали все фирменные забавы для девочек. The Sims 3 аккумулирует опыт всех предыдущих дополнений, и тут, например, есть понятие рецепта. То есть вы можете вырастить в своем саду помидоры, придумать с ними рецепт, сохранить его и впоследствии готовить именно эту пищу. А можете просто нажать на кнопку. Люди в The Sims Division, кажется, поняли, насколько различаются требования к игре у различных социальных групп, и наконец подумали о тех, кого волнуют проблемы посерьезней помидоров и рецептов.

■ ■ ■

То, что Electronic Arts делает с The Sims 3, выглядит как очень смелый и неожиданный шаг. Разумеется, для миллионов игроков по всему миру новая игра прежде всего ценна богатым инструментарием для превращения своего персонажа в копию мужа или возможностью раскрасить диван в любой цвет. И это нормально — благодаря обстоятельному моделированию процесса дефекации The Sims и продалась страшными миллионами. Но на самом деле там впервые в истории серии появился настоящий, функционирующий социум, и играть с ним, положа руку на сердце, будет поинтересней, чем в большинство выходящих в этом году стратегий. Так то готовьте ваши дипломные работы. ■

STRATEGY

SEVEN KINGDOMS
ЗАВОЕВАТЕЛИ

РЕКЛАМА

Infinite Interactive

ENLIGHT

Завоеватели 6 тысяч лет демоны из семи королевств вели непрерывную войну с человеческой цивилизацией. Герои рождались и умирали, армии людей сражались с ордами порождений тьмы. Целые государства исчезали в пламени бесконечной битвы. Со временем, на смену магии и мечам пришли высокие технологии, но царства демонов остались неизменны. Шаткое равновесие, сохранявшееся на протяжении тысячелетий, может быть нарушено в любой момент. И только вы можете решить: избавить мир от древнего врага, или навечно погрузить его во тьму. 6 тысяч лет непрерывных боев: от использования магии до применения роботов Две абсолютно разные расы, обладающие своими достоинствами и недостатками Ролевая система, позволяющая продвигать рядовых бойцов до могущественных полководцев Динамичный многопользовательский режим, с поддержкой игры до 8 человек

www.akella.com

Copyright 2007 Infinite Interactive Pty. Ltd. All rights reserved.
Copyright Enlight Software Ltd. All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД — Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ — Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ — Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ — Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ — Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ — Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

RS@IGROMANIA.RU
Антон Логвинов

ЖАНР Приключения пластмассы

- Издатели
  - Warner Brothers Interactive Entertainment
  - LucasArts
- Разработчик
  - Traveller's Tales
- Похожесть
  - серия LEGO Star Wars
- Мультиплеер
  - Кооператив
- Сайты игр
  - http://batman.lego.com
  - www.lucasarts.com/games/legoindianajones

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

LEGO

GameDevelopers Conference 08

BATMAN и INDIANA JONES

После грандиозного успеха **LEGO Star Wars** совсем не удивительно, что тема пошла в тираж. **Traveller's Tales** взялась сразу за две игры в лего-стилистике: они продолжили сотрудничество с LucasArts (**LEGO Indiana Jones: The Original Adventures**) и одновременно стругают **LEGO Batman** для своих новых владельцев из **Warner Brothers Interactive Entertainment**. Однако, как показало наше знакомство с обоими проектами на **GDC 2008**, сделать удачную лего-игру не так просто, как кажется. Незначительная, казалась, ошибка может привести к полной потере интереса к проекту (по крайней мере, с нашей стороны). Обе игры довольно похожи, поэтому рассказ о них объединен в одну статью.

Мы смотрели проекты в разное время — сначала был LEGO Batman, а лишь через день «Индиана Джонс». И мнение о первом после просмотра второго стремительно изменилось. Признаться, во время презентации LEGO Batman автор этих строк откровенно скучал и пару раз чуть было не заснул — это такой личный тест на качество игры. При этом я был искренне уверен, что причина во мне — дескать, ну да, LEGO, только теперь про черного рыцаря, поэтому уже не так интересно. Как бы не так.

На первый взгляд в LEGO Batman все нормально. Новая игра предлагает поиграть за более чем 20 персонажей из популярной вселенной, причем не только за положительных героев, но и за злодеев. То есть кампания есть как за плохих, так и за хороших. Сильная ставка сделана на кооператив — есть много ситуаций, где нужно идти разными путями и помогать друг другу, нажимая кнопки одним героем, чтобы второй мог пройти и т.п. Анимации забавные, заставляют не раз улыбнуться, каждый персонаж обладает своими уникальными способностями, графика очень даже приятная... В чем же тогда проблема? Авторы совершили огромную, непростительную ошибку — вместо того чтобы спародировать оригинальные фильмы, они придумали свою собственную историю. Неужели сами разработчики не понимают, что львиная доля успеха LEGO Star Wars была именно в передергивании культовых моментов саги? Вроде и герои в роликах дурачатся, имеются даже шутливые сценки, намекающие на гомосексуализм (что они делают в детской, в общем-то, игре — отдельный вопрос), но... не смешно. LEGO-юмор — прямо скажем, примитивен и довольно туп. Смеяться над ним можно только в формате пародии, а не самостоятельного произведения. К тому же цветастые лего-герои, которые идеально вписывались в декорации «Звездных войн», совершенно не смотрятся в антураже мрачного Готэм-сити.

Всех этих недостатков лишена пародия на знаменитую трилогию Лукаса/Спилберга. Во время презентации LEGO Indiana Jones: The Original Adventures из огромного кинотеатра LucasArts доносился такой... нет, даже не гогот — натуральный истерический ржач. Это, как выражается Олег Ставицкий, гомерически смешно. Игра пародирует всю оригинальную трилогию, плюс, как намекнули разработчики, стоит ожидать контент из нового фильма. Здесь какое-то нереальное количество уморительных сцен, причем авторы не прочь обратиться за шуткой к дружественным франчайзам. Так, выбравшись из знаменитой пещеры, Индиана Джонс вместо статуэтки пытается впарить грабителям голову позолоченного С3РО.

Геймплейно Индиана очень похож на LEGO Batman. Такое же повышенное внимание к кооперативу, разные способности у персонажей и т.д. Естественно, большую часть действий Индиана совершает легендарным кнутом — им он разрушает стенки, перепрыгивает пропасти и даже решает головоломки. В общем, все довольно предсказуемо. И еще очень важный момент: стилистически игра отлично выдержана, диссонанса, как в LEGO Batman, не наблюдается.

■■■

В целом понятно, что за обеими играми не стоит ничего, кроме денег. Не обладая Силой, как в Star Wars, герои все равно умеют собирать из кучи деталей LEGO-объекты. То есть ни о какой сверхпеределке концепции под нужды вселенных речи не идет. Однако в случае с Indiana Jones это как-то стремительно забывается, все-таки смех — эмоция невиданной мощи. А вот легкой ухмылки над гомоэротическими шутками про темного рыцаря явно недостаточно. ■

Отчасти авторов можно понять: кроме первых двух фильмов, все остальные истории про Бэтмена и так являются самопародиями.

По ощущениям LEGO Indiana Jones максимально подбирается к гениальной LEGO Star Wars.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Фирменный постмодернистский трюк, похоже, выходит у Traveller's Tales только при общении с лицензиями LucasArts. LEGO Indiana Jones смешнее LEGO Batman на порядок.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Олег Ставицкий

ЖАНР Шутер

INTERSTELLAR MARINES

GameDevelopers Conference 08

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Zero Point Software
- Похожесть: Star Wars: Republic Commando
- Мультиплеер: Кооператив
- Сайт игры: www.interstellarmarines.com

ДАТА ВЫХОДА

Не объявлена

Игра с чудесным, как будто из восьмидесятых, названием **Interstellar Marines** анонсирована датской студией **Zero Point Software** еще несколько лет назад. «Видеомания» даже что-то про нее замечала в своих видеоновостях. И тут вдруг удивительная встреча: рыская среди одинаковых коридоров **Games Connection**, мы с Антоном Логвиновым вдруг тормозим около гигантского, без преувеличений, постера с логотипом игры. Дальше, наверное, объяснять не нужно: нижеследующий текст и иллюстрации — абсолютный российский эксклюзив.

Interstellar Marines — это настоящий, концентрированный sci-fi, то есть научная фантастика. Сюжет в кратком пересказе напоминает дайджест всех фантастических комиксов сразу. Бесконечно далекое будущее. Космические полеты превратились в обыденное явление: люди с легкостью берут автобус от Земли до Луны. Мир, конечно, изменился до неузнаваемости. Важнейшей политической силой на Земле является ITO (это такой межгалактический аналог НАТО). Ну и, конечно, в мире существуют те самые Interstellar Marines, то есть, извините, межзвездные пехотинцы — элитный спецназ, в который отбирают бойцов из чуть менее элитных Black Ops. Главный герой, как раз такой новоприбывший, начинает игру в составе тех самых Black Ops, после чего быстро получает повышение.

Собственно история стартует после визита на какую-то очередную исследовательскую станцию, где всем, включая главного героя, становится ясно, что ITO — не самые приятные на свете люди.

В этот момент авторы, наконец, запустили рабочий билд, где в первые же пять минут гигантская четырехлапая акула пробила своим телом окно, вылетела под дождь и с аппетитом перекусила пополам одного из пехотинцев. Сотрудники «Игромании» заметно оживились.

Амбиции у **Zero Point Software** следующие: они всеми способами пытаются сделать sci-fi-шутер с максимальным эффектом присутствия. Из того, что нам показали вживую, никакой революции, на первый взгляд, не следует, но если приглядеться — Interstellar Marines оказывается полна занятных деталей. Вот, например, шлем, на который, совсем как в **Star Wars: Republic Commando**, постоянно налипает всякая дрянь. По нему очень реалистично, чуть ли не согласно законам физики, стекает дождь, он забрызгивается кровью и прочим содержимым вражеских тел. Это все мы видели и не раз. А вот чтобы шлем запотевал от дыхания героя (!) или чтобы он загрязнялся настолько, что его приходилось поднять, — это уже что-то новое. И так во всем. Interstellar Marines берет нюансами.

Очень жаль, что мы не можем показать вам аналогичный скриншот, но это довольно исчерпывающая иллюстрация атмосферы игры.

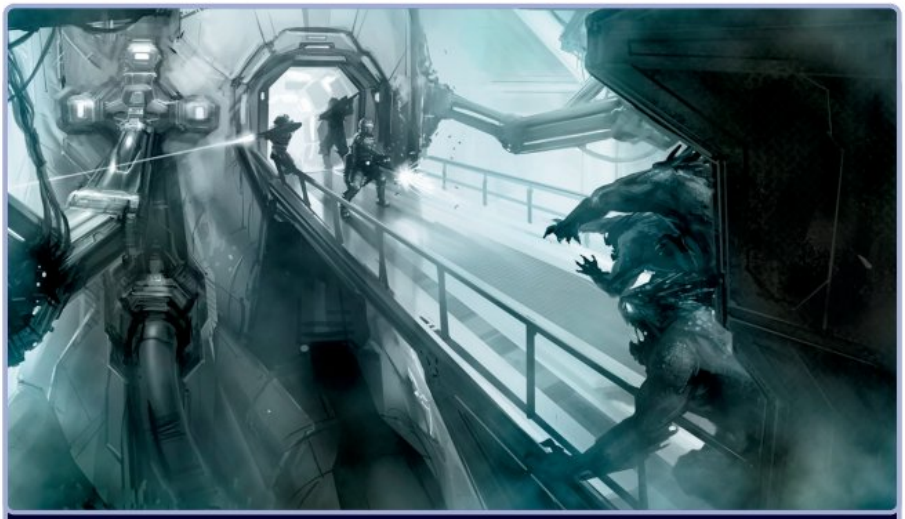
Скажем, апгрейды. Им тут подвергается все — от характеристик персонажа до оружия и шлема. Что тоже, в общем, не новость. Но совершенствование параметров героя приводит к неожиданным результатам. Он не просто начинает быстрее перезаряжать оружие — меняется вся анимация этого процесса. Плюс, оно перестает заклинивать и давать осечки за счет правильного обращения.

Наконец, Interstellar Marines спроектирована как co-op игра — до четырех человек одновременно. Но здесь тоже есть свои тонкости: периодически сюжет будет разбрасывать героев по разным частям уровня, и в зависимости от вашего персонажа вы увидите совершенно разные события.

■■■

Визуально Interstellar Marines выглядит компетентно — все спецэффекты, баллистика и физика на месте. Но игры пока нет: уровни пустуют, на них рыскает четырехлапая акула, льет красивый дождь — и, в общем-то, все. Кроме того, ввиду каких-то юридических тонкостей, связанных с технологией, Zero Point Software не могут публиковать новые скриншоты из игры, поэтому мы иллюстрируем этот текст работами их художника. Недурные картинки двухлетней давности можно, впрочем, найти на официальном сайте.

Пока мы готовили номер, от Zero Point Software пришло дружеское письмо, в котором они сообщают, что **GDC** показалось им идеальным мероприятием и что ситуация с издателем обстоит как нельзя лучше. Мы тут можем только пожелать датчанам удачи: все-таки люди, придумавшие акулу с ногами, этого заслуживают. ■



Судя по всему, межгалактическое НАТО экспериментирует не только с акулами.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Традиционный sci-fi-шутер с повышенным вниманием к деталям. И акулой на четырех лапах.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

RS@IGROMANIA.RU
Антон Логвинов

ЖАНР Экшен

RECOIL
RETROGRAD

GameDevelopers Conference 08

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: ZeitGuyz Game Developers
- Похожесть: Hitman: Blood Money
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: http://zeitguyz.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

На GDC традиционно показывается очень мало игр, а новых — и того меньше. Но, рыская среди скромных переговорок, можно неожиданно наткнуться на настоящую жемчужину. И мы такую нашли. Знакомьтесь, **ZeitGuys Game Developers** — выходцы из датской **Io Interactive**. Компания создана двумя людьми, один из которых придумал в свое время культового «**Хитмана**». Их новая игра — **Recoil: Retrograd** — совершенно безумное приключение, в основу которого положены путешествия во времени. К сожалению, проект выйдет в лучшем случае года через два, но уже сейчас вызывает совершенно искренний интерес. Демо, показанное на GDC, сами авторы называют не иначе как «прототип», но это были три уровня, казалось, совершенно законченной и состоявшейся игры.

Recoil: Retrograd — приключение в классическом понимании этого слова. То есть тут в равной мере есть место для диалогов, головоломок и экшена. История начинается в недалеком будущем, когда всемирный терроризм, ядерное оружие и адские компьютерные игры совсем испортили картинку за окном. Некая группа ученых-ретроградов находит способ путешествовать во времени и изобретает для этого... мозговой имплантант. Вместо того чтобы просто отправиться в 50-ые, они решают изменить мир к лучшему. На устранении Гитлера дело не останавливается: двигатели внутреннего сгорания, мобильные телефоны и компьютеры (разумеется, вместе с адскими видеоиграми) также предаются анафеме в новой ретроградской вере. Постепенно шайка окончательно слетает с катушек и начинает крутить историей как вздумается.

Игра начинается в измененном уже 2052 году — в мире паровых машин, дирижаблей и прочих атрибутов стимпанка. По стечению неких обстоятельств герой (Дэйв Эйтман) заполучает заветный чип и пытается своими силами исправить историю.

Таким образом, ZeitGuyz предлагают очень необычную концепцию — не просто путешествий во времени, а путешествий с целью изменить настоящее. Мы не скачем от уровня к уровню по эпохам, мы меняем своими действиями будущее.

Игра как бы делится на две части — настоящее и прошлое, между которыми путешествует главный герой. Вот, скажем, живой пример одного из таких путешествий. Перед Дэйвом стоит непростой выбор: во время пожара он может спасти лишь одного из друзей, а это выдающийся медик и ученый на грани свершения технологического прорыва, который изменит мир. Любой выбор кардинально влияет на развитие мировой истории. Все изменения тут подчеркиваются визуально — по возвращению в 2052 год игроку демонстрируется впечатляющая сцена морфинга окружающего пространства.

*«Уровни в прошлом гораздо более линейны, там больше экшена — их можно сравнить с **Call of Duty**»*, — говорит Каспар Странбигаард, продюсер проекта. Эпизоды в настоящем, напротив, по большей части приключенческие — в них вы в основном будете общаться с окружающими и решать головоломки.

Естественно, за главным героем ведется охота, а скрываться от властей ему помогает... толпа. Концепция сильно напоминает **Assassin's Creed**. Чем сильнее вы меняете настоящее, тем активнее становится социум и тем большее число людей поддерживает героя. Все в том же демо Дэйви начал драку среди прохожих, и, пока полицейские разбирались с причиной, он незаметно пробрался к лифту, который те охраняли.

«В финальной игре все будет несколько иначе. Вы сможете буквально управлять народными массами: посылать людей в какие-то определенные локации, приказывать им атаковать полицию, можно будет даже создать «живую стену», чтобы незаметно пройти мимо представителей власти», — объясняет Каспар.

■ ■ ■

Recoil: Retrograd — крайне амбициозный проект. Разработчики этого не скрывают и поэтому честно признаются, что им понадобится два года и немалый бюджет, чтобы воплотить все идеи. Сейчас все упирается в поиски издателя, но ZeitGuys показались нам очень профессиональной командой, которая знает, чего хочет и как этого добиться.

P.S. В следующих выпусках «Видеомании» вы сможете увидеть обширное интервью с разработчиками, а также полноценное демо. ■

ZeitGuyz явно вынесли из Io Interactive фирменный кинематографичный подход.

Авторы называют текущее состояние игры «прототипом», но мы знаем пару компаний, которые с удовольствием издадут ее даже в нынешнем виде.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Стимпанк-приключение о путешествиях во времени. От авторов Hitman.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 20%

Линар Феткулов

THIS IS VEGAS

ЖАНР Неоновое GTA

- **Издатель** Midway Games
- **Разработчик** Surreal Software
- **Издатель в России/локализатор** Новый диск
- **Похожесть**
  - Серия GTA
  - 7 Sins
- **Мультиплеер** Без подробностей
- **Сайт игры** http://vegas.midway.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008

В преддверии выхода **GTA 4** прямолинейные клоны как-то притихли. Практически все заявленные GTA-потомки содержат как минимум одну оригинальную особенность: обилие трюков, разлетающиеся дома… Авторы **This is Vegas** (а это, на минуточку, **Surreal Software**, создавшие дилогию **The Suffering**) тоже заготовили средство для стирания обидных ярлыков. Это Вегас.

Настоящего Лас-Вегаса, к сожалению, тут нет — названия казино и районов изменены. Но главное — This is Vegas содержит неон, соблазны, азарт, а также страх и ненависть. Главный герой приезжает сюда с пятьюдесятью долларами в кармане — и тут же обнаруживает, что над любимым городом нависла смертельная опасность. Какой-то миллионер вознамерился превратить царство порока в парк аттракционов для всей семьи! Чтобы спасти Вегас от нашествия людей с детскими колясками, герою предстоит вернуть муниципальной единице былую славу. Для этого нужно в срочном порядке испробовать все фирменные соблазны: делать ставки, драться, участвовать в уличных гонках, напиваться на вечеринках и соблазнять всех, чьи первичные половые признаки отличаются от ваших.

Surreal Software специально провели немало времени в Лас-Вегасе и теперь со знанием дела переносят в игру свои впечатления. Они сообщают, что This is Vegas окажется куда позитивнее обычных sandbox-боевиков в большом городе. Здесь совсем не будет крови, хотя без убийств игра вряд ли обойдется.

Привычные бандитские фракции заменены более подходящими «тусовками». Названы они в честь карточных мастей. Бубны — финансовая элита, местные олигархи; трефы (по-английски эта масть называется «clubs») — клубная молодежь; червы — старожилы Вегаса, опытные тусовщики; и, наконец, пики — шумная компания неистовых рокеров и покрытых татуировками байкеров.

Завоевывать их уважение придется за счет побочных миссий. Точных сведений о структуре геймплея пока нет, но пара примеров конкретных заданий все же имеется. Например, герой будет прислуживать в баре (видимо, на ранних этапах карьеры) — разносить напитки и зажигать сигареты богатым гостям. Если же посетители начнут буянить, можно будет применить экстренные меры: поджечь невоспитанному курильщику волосы или вышвырнуть пьяницу вон из бара.

Или вот клубная жизнь. Когда герой выходит на танцпол, там обычно никого нет, но своими, кхм, движениями вы сможете поднять весь клуб на уши. Выполняя все более сложные комбинации, герой будет зарабатывать очки, и, когда специальная шкала напряжения «взорвется», танцующие войдут в экстатический транс, двигаясь синхронно, подобно кроликам из **Rayman Raving Rabbids**. Такой, в общем, высокополигональный телесериал «Клуб».

Подобные социальные «взрывы» можно будет устраивать не только на танцполе. В том же баре, например, накопив достаточно очков, игрок устроит перфоманс с участием полуголых дев, барной стойки и профилактических обливаний алкоголем.

Ну и, конечно, азартные игры. В игре точно ожидаются «однорукие бандиты», а также блэкджек. На игре в карты завязана целая миссия, где потребуется буквально раздеть своего соперника, пользуясь «рентгеновскими» очками, благодаря которым можно увидеть расклад соперника.

Что касается транспортных средств, то здесь информации неожиданно немного. Известно лишь, что самые роскошные из них достанутся за победы в стритрейсерских заездах.

■■■

Все это на самом деле напоминает довольно жутковатый симулятор грехопадения под названием **7 Sins** — там тоже во главу угла ставился неправедный образ жизни. Но тут у нас вся надежда на Surreal Software, которые на самом, казалось бы, банальном материале делают крепкие, интересные игры. Кроме хоррора The Suffering, они также известны своей умной фэнтези-серией **Drakan**, где можно было, среди прочего, летать на драконе. Так что Вегас им точно по плечу. ■

Интересно, что по адресу www.thisisvegas.com располагается онлайн-казино, которое не имеет к игре ровно никакого отношения.

С грубым контактным экшеном у Surreal Software никогда не было проблем.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Азарт, порок, неон, а также страх и ненависть в вымышленном Лас-Вегасе. Так выглядит GTA-клон от авторов хоррор-дилогии The Suffering.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

RS@IGROMANIA.RU
Илья Янович

ЖАНР RTS

WORLD IN CONFLICT

SOVIET ASSAULT

- **Издатель**: Vivendi Games
- **Разработчик**: Massive Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**: Софт Клаб
- **Похожесть**: World in Conflict; Серия Ground Control
- **Мультиплеер**: Интернет; Локальная сеть
- **Сайт игры**: www.worldinconflict.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

О том, что **World in Conflict** — главная стратегия 2007 года, мы не устанем говорить, кажется, никогда. Ни вылизанный до зеркального блеска **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, ни монументальный **Supreme Commander** не продвинули жанр так, как это сделали шведы из **Massive Entertainment**. Они фактически вывели новый гибрид — RTS, начиненная динамикой многопользовательского командного шутера. Как и предыдущие работы Massive, World in Conflict отрицал строительство базы, собирательство ресурсов и микроменеджмент. Вместо них — концентрированное свежевыжатое действие. Взрывы на полэкрана начинали тут греметь уже через минуту после старта. Плюс, конечно, это еще и история про холодную войну, что само по себе забавно.

Анонс **World in Conflict: Soviet Assault** показался нам вполне логичным шагом. Но после обстоятельной переписки с Massive выяснилось, что все не так просто. Авторы не желают называть Soviet Assault ни аддоном, ни сиквелом — это, по их собственным словам, такая особая версия оригинала, свежий материал, постскриптум. «Add-in», как они сами выразились.

Тут, например, нет *ни одного* нового юнита, то есть самого, казалось бы, очевидного, что только можно придумать в дополнении. Massive объясняют это нежеланием проводить границу в мультиплеере между теми, кто играет в обычную версию, и теми, кто приобрел Soviet Assault.

В таком случае от игры можно было бы ожидать полноценной кампании за СССР, но и это не совсем так. Мы фактически будем играть во все тот же World in Conflict, но его короткая история на этот раз дополнится советскими миссиями.

Главное опасение, которое моментально возникает в голове у каждого, — будет клюква. В оригинале водки-балалайки удалось очень изящно избежать: СССР там был обезличенной абсолютной угрозой, безымянной империей зла. Главгерои с американской стороны ласково звали всех советских солдат «иванами». Теперь мы, наконец, посмотрим советским захватчикам в лицо. Нас, конечно, съедает по тому поводу любопытство — очень уж интересно, каким тут предстанет СССР. Massive уверяют, что рассказывают правдоподобную историю настоящих людей со сложными характерами и ни о какой демонизации «советов» речи не идет. Русских актеров на озвучке, скорее всего, не будет, но в команде разработчиков имеется человек, в совершенстве знающий язык, и он, по идее, должен правильно расставить акценты. Что там с акцентами — пока непонятно, а вот присланные нам арты содержат, среди прочего, советские танки, украшенные надписью *«Мы непобедимы!»*. Кроме того, имена советских персонажей пока не разглашаются, но вот все те же арты демонстрируют нам некоего полковника Владимира Васильевича Орловского, который как две капли воды похож на Никиту Сергеевича Михалкова.

Механика также останется практически нетронутой. Самая серьезная новость по поводу геймплея состоит в следующем: Massive обещают, что теперь разрушаемость будет ощутимо влиять на геймплей. Они честно согласились, что в оригинале все феерическим образом разваливалось и взрывалось, но никакой смысловой нагрузки этот подрыв устоев не нес.

Ну и самая важная информация — про ядерные бомбы. Главное, что тревожило нас после выхода World in Conflict: дадут ли нам жахнуть ядерным оружием в сингле хотя бы два раза?! Как сообщается, ядерная бомба в Soviet Assault — это (ура!) по-прежнему важнейший тактический аргумент. Однако маньякам опять вежливо указывают в сторону мультиплеера.

■ ■ ■

Soviet Assault — это, надо полагать, и есть причина, по которой перенесли консольную версию World in Conflict. Последняя уже будет включать в себя дополнение, ну а PC-игрокам придется, понятно, докупать его отдельно. Massive, правда, нашептали о том, что у них есть план издать World in Conflict вместе с Soviet Assault, одной коробочкой. Неплохой вырисовывается подарок на Рождество, не так ли? ■

Даже если бы вся Soviet Assault состояла из одного этого кадра, ее все равно стоило бы купить.

Ядерный удар тут по-прежнему остается важнейшим аргументом в споре.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

World in Conflict рассказывает, наконец, недостающую часть своей истории. Ту, что про СССР.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

У каждого
свой
демон
1С
ФИРМА «1С»
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-
РЕКЛАМА
©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registere

DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM®
DEVILMAYCRY.COM
arks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Игорь Асанов

ЖАНР Развал сараев

- Издатель: Empire Interactive
- Разработчик: Bugbear Entertainment
- Похожесть: серия FlatOut; серия Burnout (консоли)
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.flatoutgame.com

ДАТА ВЫХОДА: Июнь 2008 года

FLATOUT

ULTIMATE CARNAGE

FlatOut, наша прелесть, первая в мире автогонка для тех, кто их не любит, в прошлом году изменила PC с Xbox 360. Мы не особенно расстраивались: **FlatOut: Ultimate Carnage**, вышедший на Xbox 360 еще прошлым летом, — это не что иное, как доработанный и улучшенный **FlatOut 2**. То есть если разобраться, то коммерсанты из **Empire Interactive** собираются повторно продавать под другим названием ту же самую игру, которую мы прошли вдоль и поперек еще два года назад.

Но есть несколько важных нюансов, ради которых мы затеяли этот текст. Дело в том, что при портировании на консоль финны **Bugbear** переделали всю игру практически с нуля, из-за чего Ultimate Carnage тянет скорее на римейк, чем на обычный порт. А FlatOut 2, пересобранный с поправкой на современные технологии, это эротическая мечта практически любого сотрудника «Игромании», включая бухгалтерию и редакторов раздела «Игровое железо».

Несмотря на всю нашу любовь к серии FlatOut, нельзя сказать, что обе игры демонстрировали что-то невероятное в смысле графики. Построенные еще на движке от исторического (в прямом и переносном смысле) симулятора **Rally Trophy**, они брали свое невероятной физикой, красивыми пейзажами и виртуозной режиссурой. А вот вода даже во второй части смотрелась так, будто пришла прямиком из первого **Half-Life**.

В Ultimate Carnage, спешим вас обрадовать, вода, как и все остальное окружение, выглядит по последнему слову прошлогодней моды. Прошлым летом FlatOut: Ultimate Carnage по красоте однозначно находился в числе лидеров жанра. Даже после запоздалого выхода игры на PC посмотреть будет на что: тут и рельефные текстуры, красивое объемное освещение и честное самозатенение всех объектов. Несмотря на то что подобные вещи давно стали графическим стандартом, применительно к FlatOut они все так же интригуют. Дело в том, что финские художники еще со времен того же Rally Trophy очень хорошо умеют «рисовать» пейзажи, как будто сошедшие с картин Васнецова.

Но при всем уважении, пейзажи — не совсем то, ради чего мы играем во FlatOut. Переходя к волнующей теме, отметим, что количество физически корректных объектов (то есть тех, с которыми можно что-нибудь сотворить: подбросить в воздух, использовать в борьбе против оппонента или просто взорвать) на трассе увеличилось почти вдвое и составляет теперь восемь тысяч вместо прежних пяти. И самое главное: все они — до последней вырванной из ворот сарая доски — теперь будут находиться там, где вы (или другие игроки) их оставили. Вместо того, чтобы потихоньку себе исчезать. Мы и в предыдущих играх, честно говоря, такого не замечали, но раз уж разработчики говорят, что теперь точно не будут, — верим!

Зато изменения, коснувшиеся машин, заметны невооруженным глазом. Хотя автопарк, в принципе, тот же самый, по количеству полигонов каждая модель теперь равна прежним двум. Во-вторых, в гонке участвует двенадцать авто вместо прежних восьми. Что это означает, вы и сами можете догадаться: еще больше аварий, массовых завалов, покореженного металла и смешно вылетающих сквозь лобовые стекла водителей-неудачников. Которых, естественно, тоже стало на четыре штуки больше: среди новичков заявлен бывший боксер-афроамериканец и рок-гитаристка с ярко-красными волосами.

■■■

Переезд Ultimate Carnage на PC откладывался несколько раз: мы атаковали Bugbear письмами, следили за PSP-версией Head On, которую в какой-то момент заявляли и для нашей платформы, и вот, наконец, сейчас официально подтверждено — релиз состоится этим летом. По большому счету, мы здесь ждем порт римейка сиквела (!), что само по себе сомнительный повод для учащенного сердцебиения. Но только не в случае с FlatOut. Потому что где еще вы можете сыграть в боулинг или покер собственным водителем? Вот именно. ■

Мы все еще готовы купить FlatOut за один только физически корректный полет водителя через лобовое стекло.

Дерби на бензоколонке — это что-то вроде балета со стриптизершами.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

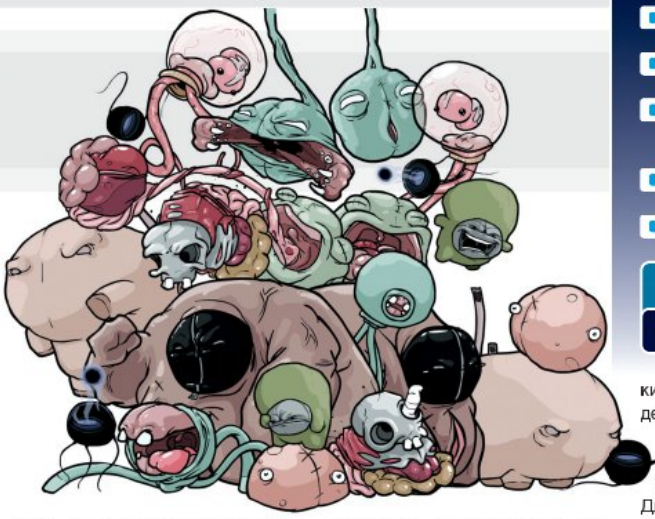
Статус главного автопобоища у FlatOut никто пока не отнимал, так что мы ждем с нетерпением. Даже несмотря на то, что Ultimate Carnage — не полноценная третья часть, а консольный римейк позапрошлогоднего FlatOut 2.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Линар Феткулов

ЖАНР Аркада

GISH 2



- Издатель: Cryptic Sea Studios
- Разработчик: Cryptic Sea Studios
- Похожесть: Gish; серия LocoRoco (PSP, PS3)
- Мультиплеер: Hot-seat
- Сайт игры: www.gish2.com

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

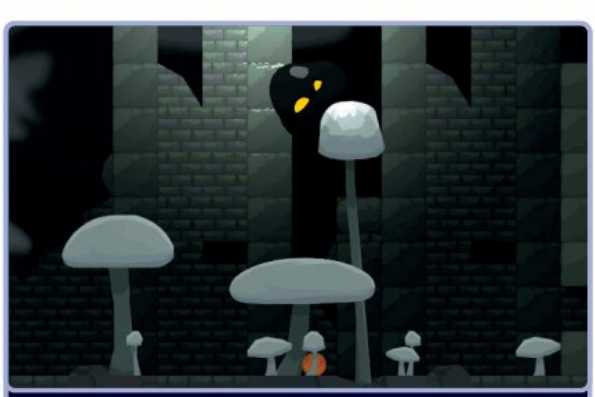
Gish — явление исключительное. Это игра, созданная группой гаражных разработчиков в 2004 году, когда еще толком не сформировалось самое явление indie. При этом Gish содержала в себе все актуальные сегодня составляющие. Это единственная в своем роде игра, достоверно моделирующая физику гибкого (а также круглого, черного и очень злого) тела. Говоря человеческим языком, это несколько часов совершенно уникального опыта.

История о путешествии зубастого комка смолы по родной канализации стала настоящим культом, а искусство управлять им признано не менее сложным, чем умение мастерски обращаться с самолетами в **Microsoft Flight Simulator**. Механика Gish от начала и до конца построена на физике — Гиш обладал тремя агрегатными состояниями: в мягком ему было проще просачиваться в узкие каналы, в твердом — давить монстров, в липком — карабкаться по стенам. Гиш не мог даже прыгать — для этого ему нужно было сначала сжаться, а потом, сместив центр тяжести вверх, оторваться от земли. Честная физика открывала практически безграничные возможности для импровизации. Например, став липким, можно было прицепить к себе маленького монстра, а резко уплотнившись, получалось выстрелить им как из пушки. Наконец, Gish часто генерировала совершенно неожиданные ситуации, когда вдруг проламывался пол или Гиш выполнял совершенно непредвиденный маневр. Постулируя главенство физики над всеми остальными законами, Gish на самом деле заложила тренд, который сегодня актуален как никогда. Так что когда авторы анонсировали **Gish 2**, мы тут же связались с ними для выяснения подробностей.

Официально Gish 2 находится в разработке уже год, но это — первые эксклюзивные скриншоты, снятые авторами специально для «Игромании».

Графический и физический движок будут полностью переработаны, хотя базовые кондиции Гиша останутся теми же. С одной оговоркой: в привычную формулу впишут новую переменную — температуру окружающей среды. В жарких секторах Гиш станет более мягким, а оказавшись под воздействием огня, начнет чадить. Попав на острые шипы, герой оставит на них часть своего смоляного тела или даже разорвется пополам (будут ли обе половинки функциональными, пока не уточняется).

Естественно, появятся новые монстры. Канкерлинг — огромное, похожее на быка чудовище. Просто так убить такого великана нельзя, но, используя в качестве приманки его любимого зверька, монстра можно будет заманить в засаду. Велтлинг — яростная ощипанная птица, плюющаяся кровью, или вот Хост — комок кишок (!), который приводят в действие сидящие в нем червяки.



Gish 2 по-прежнему останется 2D-платформером, но задники на этот раз будут трехмерные.

Ну и последняя новость — серьезным образом изменится общая структура геймплея. Для выполнения квестов **Cryptic Sea Studios** оставила подземелья, а в промежутках между заданиями можно будет исследовать игровой мир, искать побочные миссии и знакомиться с различными экосистемами. На каждой локации, от засушливых пустынь до бескрайнего океана, будут жить особые существа. Ну и, наконец, предусмотрена даже смена дня и ночи.

Что касается сюжета, то он станет еще более мрачным. На сей раз Гиш отправляется к богу смерти, чтобы воскресить свою погибшую девушку.

■ ■ ■

Если внимательно посмотреть на indie-хиты последних лет, то неожиданно выяснится, что Gish вдохновил несколько очень важных независимых игр. Во-первых, конечно, **LocoRoco** — один из немногих проектов, ради которых имеет смысл купить PlayStation Portable. Во-вторых, World of Goo — один из финалистов нынешнего **Independent Games Festival**. Обе эти игры позаимствовали у Gish физику, внешний вид персонажей и идею агрегатных состояний, после чего сделали почти то же самое, только проще. Gish 2 и не думает упрощаться. Алекс Остин и Эдмунд Макмиллан честно сообщают, что всеобщая казуальная тенденция — это не про них. Сиквел будет еще сложнее, еще разнообразнее и еще мрачнее. Желтоглазый кусочек смолы не собирается становиться мягче — только чернее и гуще! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение культового платформера обещает стать настоящим праздником для фанатов — еще сложнее, еще мрачнее, еще интереснее.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

RS@IGROMANIA.RU

PROJECT ORIGIN

ЖАНР F.E.A.R. как надо

- **Издатель** Warner Brothers Interactive Entertainment
- **Разработчик** Monolith Productions
- **Похожесть:** Серия F.E.A.R.
- **Мультиплеер** Без подробностей
- **Официальный сайт** www.projectorigingame.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

Кирилл Волошин

Когда **Monolith Productions,** одна из главных шутерных надежд этой планеты, разошлась с **Vivendi Games** и потеряла права на бренд, мы всерьез расстроились. Нанятая на замену **TimeGate Studios** соорудила два неуклюжих, некрасивых и попросту скучных аддона: **Extraction Point** и **Perseus Mandate**, после чего показалось, что **F.E.A.R.** смело можно хоронить.

Однако в итоге все оказалось не так плохо: сменив издателя, Monolith сохранили за собой персонажей, историю, технологию и, в общем, все, кроме собственно названия. Настоящий, официальный сиквел долгое время ходил без имени, и эта ситуация разрешилась довольно необычным для индустрии способом. Monolith учредила на сайте безымянной тогда еще игры конкурс на лучшее название, в результате чего проект, который в кулуарах называли не иначе как F.E.A.R. 2, превратился в **Project Origin.**

Прознав о проекте, мы осаждали Monolith почти год (с прошлого лета, если быть точными). Мы писали, звонили, набивались в гости, и вот, наконец, информационная блокада прорвана. То, что вы узнаете и увидите на этих страницах, — абсолютный российский эксклюзив. Это подробности из первых рук, которые мы буквально вытащили клещами из Monolith, и теперь у нас есть достаточно четкое представление о том, что ждет уже в этом году тех, кого история девочки Альмы и ее родственников не оставила равнодушными.

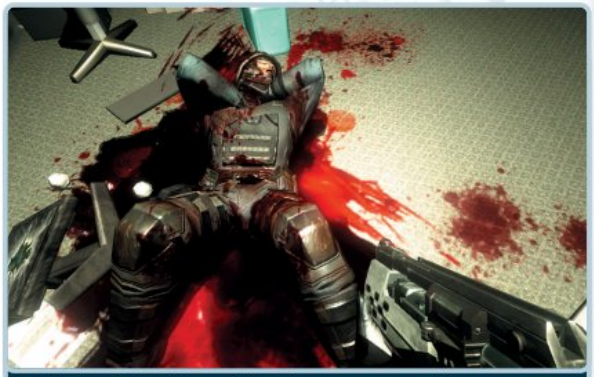
Альма в большом городе

К слову, о родственниках. Оба сына Альмы, то есть безымянный главный герой оригинала, оперативник F.E.A.R., и его брат Пакстон Феттел, командир клоноспецназовцев из отряда Replica, остались в прошлом. События Perseus Mandate и Extraction Point (который, напомним, представлял собой искусственно растянутую во времени пробежку от места падения вертолета до точки эвакуации) Monolith никоим образом не учитывает, не считает каноническими и разумно предлагает нам с вами их игнорировать. Мы с радостью соглашаемся.

Главный герой на этот раз новый. Он — обычный служащий городского спецназа, которому хирургическим способом имплантируют сверхъестественные возможности Альмовых сыновей. А именно — воспаленную реакцию и крепкое здоровье.

Игра стартует ровно через 30 минут после событий первой части. Нам с вами предстоит открыть глаза на операционном столе: врачи и прочий медперсонал в буквальном смысле разодраны в клочья, стены украшены чужими внутренностями, а боль-

Вменяемого рукопашного боя, кстати, не будет: в Monolith посчитали, что он будет конфликтовать с безупречными перестрелками.



Extraction Point и Perseus Mandate предлагается забыть как страшный сон.

Project Origin можно ждать ради одной только феноменальной баллистики.

Удивительно, почему никто не предложил Monolith название «Alma and the City».

ница отчего-то полна клонированных солдат. Добро пожаловать домой.

У Альмы большие и малоприятные для окружающего пространства планы. Project Origin наконец разменивает угрюмые офисные пространства на городские улицы и проспекты. Сами Monolith формулируют центральную тему игры следующим образом: «*В результате разрушительного взрыва, прозвучавшего в финальной части, город опустошен. Альма вырвалась на свободу. Более того, она получила возможность использовать всю свою силу в полной мере. Эта сила представляет огромную опасность. Альму нужно остановить*».

При этом Project Origin не выглядит как «F.E.A.R. в большом городе», здесь по-прежнему хватает фирменных недоговорок. Вот, например, совершенно неизвестно откуда взявшиеся демонические существа, которых сами Monolith прозвали Abomination (дословно переводится как «отвращение», но вообще, конечно, «исчадие»). Это такая довольно гадкая, очень быстрая и замотанная в бинты тварь, которая бегает по стенам, кусается за пальцы и выдавливает глаза всем без разбора. Альмины мотивы по-прежнему не очень понятны. Она с равным удовольствием раздирает на составные части спецназ, демонов, вас и вообще все живое. Monolith скромно замечает, что Project Origin — явно не последняя глава в этой истории и, чтобы рассказать все как следует, им потребуется еще несколько игр.

Страх и ненависть на свежем воздухе

Вместе с переездом на свежий воздух Project Origin должна, по идее, избавиться от основного недуга F.E.A.R. — монотонности. Оригинальная игра как по расписанию пичкала игрока заготовленными порциями: офисная перестрелка, сеанс галлюцинаций, опять офисная перестрелка, еще сеанс галлюцинаций, неожиданная встреча с потусторонним, офисная перестрелка… Это особенно удивительно, потому что Monolith всегда были славны как люди, способные в рамках одной игры выбросить главного героя из самолета, заслать в Японию и отправить на Луну. Также известно, что из оригинального F.E.A.R. были удалены некоторые ключевые сцены. Например, погоня на машине. «*Мы добавили в игру несколько совершенно новых событий*, — уклончиво уверяет Monolith в нашем интервью. — *Project Origin куда как разнообразней первой части*».

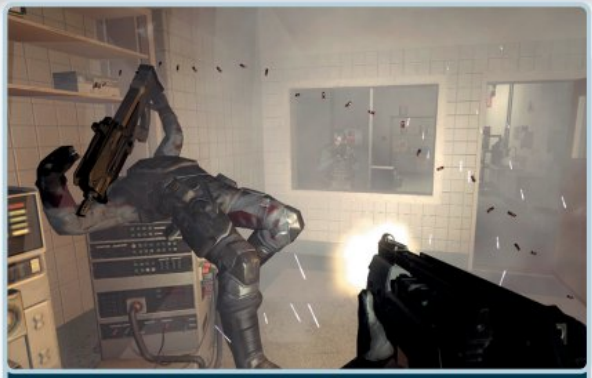
Разнообразию, надо думать, поспособствует сама структура игры. «*Уличные бои с механикой F.E.A.R.*» — подобное описание звучит как эротический сон любого поклонника шутеров. На открытых пространствах в Project Origin действуют совсем другие законы: быстрые, ожесточенные схватки в зданиях теперь разбавлены перестрелками на больших расстояниях под открытым небом, где особая роль отведена снайперским винтовкам и ракетницам. Здесь же наконец появится пространство для маневра при битвах с тяжеловооруженными бойцами Replica. Они здорово прибавили и в размерах, и в огневом потенциале: на плечах по три ракетницы плюс по пулемету в каждой руке.

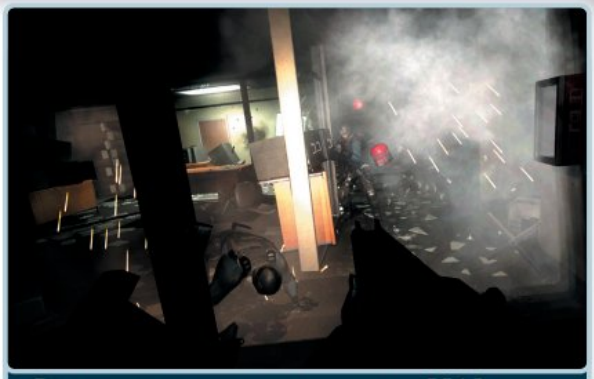
Все вышесказанное — это (за исключением, может быть, переезда на открытые пространства) ожидаемые улучшения. Но в Monolith, к счастью, следят за тенденциями, поэтому их главная задача как геймдизайнеров — сделать так, чтобы Project Origin отвечал всем требованиям шутера 21 века. А это в первую очередь означает тактическое разнообразие.

Альма в песочнице

Искусственный интеллект, главная гордость всей серии, в Project Origin был полностью и категорически обновлен — этому в Monolith уделили первоочередное внимание. Помимо стандартных работ по обучению врагов новым тактическим приемам и анимации, разработчики сделали ставку на индивидуальность и взаимодействие с окружающей средой. Важнейший момент — AI обучен новым моделям поведения в различных критических ситуациях. Скажем, подожженные из огнемета противники попытаются сбить огонь, начнут кататься по полу или прыгнут в воду, если она окажется поблизости. Но это еще не все: не найдя воды, «живой факел» может выпрыгнуть из окна, а если огонь сбит, но ожоги оказались критическими, то бедняга будет просто валяться на полу и медленно, в мучениях, умирать.

Та самая «экология AI», которую мы нахваливали в **BioShock**, играет в Project Origin ключевую роль. Враги больше не действуют по заранее прописанным схемам поведения, а принимают решения сообразно ситуации, в которой они оказались. Вся работа с AI направлена на то, чтобы избавить игру от скриптов и сделать ее максимально непредсказуемой. Все, что враги делают на ваших глазах, обусловлено исключительно тем, какие возможности у них есть и как они оценивают свой потенциал.


Аптечки, кстати, упразднены: Project Origin обращается со здоровьем как все пост-Halo шутеры.


При взгляде на эти кадры может показаться, что F.E.A.R. совершенно не изменился. Но это на самом деле не так.

И вот тут получается sandbox-геймплей: Monolith с видимым удовольствием употребляет этот актуальный термин. Игрок и его противники сами, своими действиями прогибают под себя уровень. Именно вы, а не скрипты, определяете развитие игровой ситуации. «*Мы называем бой в Project Origin «sandbox combat». Стартовые условия у нас во многом напоминают те, что есть в других, более традиционных шутерах, где все подготовлено скриптами. А вот то, как дальше будет складываться ситуация — зависит только от действий игрока и его противников*», — эти слова Monolith звучат как идеальное описание современного шутера в нашем понимании.

В Project Origin в принципе не должно сложиться двух одинаковых ситуаций. Monolith радостно делится примерами: «*Вот, скажем, завидев врага, вы можете быстро подняться на лестницу, скинуть к ногам противника какую-нибудь огнеопасную емкость и метким выстрелом подорвать ее в тот момент, когда она будет в максимальной близости от цели. Или в точно такой же ситуации другой игрок метнется в смежную комнату, обходя врагов с фланга*».

Подобные ситуации стали возможны только сегодня, когда вычислительные мощности компьютера позволяют AI адекватно реагировать на ваши действия. Искусственный интеллект держит в «голове» множество факторов, и это не только конкретное месторасположение игрока, характер и интенсивность его сопротивления.

Речь идет о том, чтобы научить AI распознавать окружающие его объекты и использовать их в своих целях. Авторы выводят интерактивность окружения на совершенно новый уровень. И мы это не про тотальную разрушаемость. Monolith нарочно ничего не говорит по поводу увеличения числа полигонов и прочей банальщины. Визуально Project Origin недалеко ушел от первой части: всю доступную вычислительную мощность авторы вкладывают в «плотность» декораций. «*Вы увидите, что в действии самое активное участие принимают тысячи бытовых предметов. Это совсем другое, гораздо более важное достижение*».

Одним из важнейших результатов такого решения стала полная интерактивность окружения. Project Origin делает несколько уверенных шагов по направлению к бытовой логике, пришествие которой в шутеры ознаменовал **Crysis**. Вы можете схватить любую каталку, перевернуть и укрыться за ней. А затем отбросить временное укрытие и продолжить атаку. Или свалить на пол торговый автомат и использовать его в качестве импровизированного окопа. Мало того — *ровно* то же самое делают ваши враги. В оригинале подобные забавы были доступны исключительно AI, и мы смотрели на их выходки с завистью.

«*Люди видели, что их оппоненты вытворяют с предметами в первой игре, и хотели делать то же самое. Теперь мы дадим им такую возможность*», — говорят в Monolith в ответ на наш вопрос о том, как они используют nextgen-технологии на благо геймплея. «*Идея в том, чтобы дать вам как можно больше тактических возможностей в бою. Мы специально спроектировали уровни таким образом, чтобы человек мог сделать здесь именно то, что он хотел бы сделать в данной конкретной ситуации. Если вы видите смысл в каком-то действии, то у вас должна быть возможность его осуществить*».

Ну и, конечно, никто не помешает вам попробовать встретить угрозу лицом к лицу, поливая врагов огнем от бедра. Фирменный F.E.A.R.-рапид, этот гимн честной баллистике, никуда не делся. В воздух взлетают тысячи физически корректных объектов, кто-то тянется к очередному импровизированному укрытию, вы лавируете в потоке пуль, в этот момент вылетает соседняя дверь, действие slo-mo заканчивается, и игра снова выходит на сверхзвуковые обороты. Именно этого мы ждем от Project Origin.

■■■

На сегодня Project Origin полностью оправдывает звание истинного сиквела и продолжения F.E.A.R. Более того, это и есть все тот же F.E.A.R.: с пугающей девочкой Альмой, кровавыми надписями на стенах и хлесткими, взрывными схватками в узких коридорах и комнатах. Просто теперь здесь есть не только это: игру вывели на воздух, нам дали возможность использовать в качестве щита практически любой предмет на уровне и право самостоятельно определять развитие той или иной боевой ситуации. Кардинально обновленный ИИ и полная тактическая свобода: Monolith чутко следит за трендами и явно не планирует сдавать позиции. Очень интересно узнать, как на это ответят авторы Perseus, извините, Mandate. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Забудьте о чудовищных аддонах. Настоящий, правильный F.E.A.R. теперь называется Project Origin, и если вас (как и нас) интересует судьба девочки Альмы, то ждать нужно именно эту игру.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED™

РЕКЛАМА

ЭЛЬДОРАДО

UBISOFT™

ЭТО ЦЕНТР ЭЛЕКТРОНИКИ

Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.

Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.

Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

RS@IGROMANIA.RU

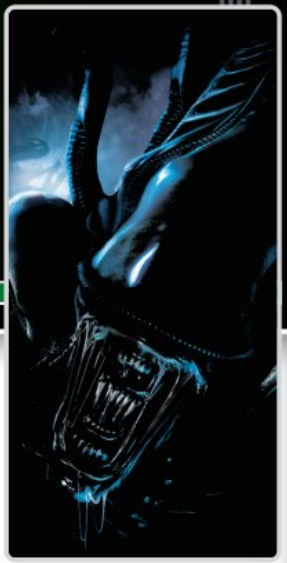
ЖАНР Командный шутер

- **Издатель** SEGA
- **Разработчик** Gearbox Software
- **Похожесть**
  - серия Aliens vs. Predator
  - серия Brothers in Arms
  - Star Wars: Republic Commando
- **Мультиплеер** Без подробностей
- **Сайт игры** www.sega.com/aliens

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 г.

ALIENS COLONIAL MARINES

Линар Феткулов



Если вы когда-нибудь видели Рэнди Пичфорда, худрука **Gearbox Software**, то, должно быть, понимаете, почему он делает исключительно шутеры очень определенного свойства. Пичфордовы игры — это такой собирательный образ всего, что подпадает под определение «круто» в представлении шестнадцатилетнего подростка, выросшего в восьмидесятые. А сам Пичфорд очень похож на типичного посетителя видеопроката, который уже окончил школу и у которого откуда-то взялись дорогая машина, жена и дети. Пичфорд, как и большинство из нас, вырос на американской кинокультуре восьмидесятых: он обожает «Звездные войны» и «Чужих», он бесконечно влюблен в перестрелки, голливудский героизм, взрывы и пушки. Когда он говорит про полмиллиона единиц оружия в **Borderlands** — его глаза блестят, как у подростка в игрушечном магазине. Эмоционально это очень молодой, талантливый и одновременно умный человек. Лучшего кандидата для создания игры про **Aliens** сегодня сложно себе представить.

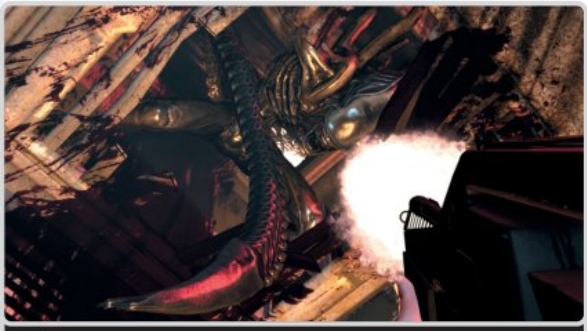
Свои среди чужих

Один из самых сложных вопросов современному молодому человеку в возрасте до тридцати лет звучит так: «*Какой твой любимый фильм про Чужих?*» Тетралогия Aliens — практически идеальный образец обращения с брендом. 1979 год, **Alien** Ридли Скотта — монументальное трехчасовое произведение, идеальный космический хоррор. 1986 год, **Aliens** Джеймса Кэмерона — совершенный sci-fi экшен, гимн межгалактическому спецназу. 1992 год, **Alien 3** Дэвида Финчера — мрачный, тяжелый, выцветший триллер. 1997 год, **Alien: Resurrection** Жана-Пьера Жене — французское визионерство, торжество стиля над здравым смыслом. Но абсолютное большинство (и Пичфорд в их числе) называют именно вторую часть. Наряду с «**Империя наносит ответный удар**» и «**Терминатором 2**», «**Чужие**» стоят в списке Идеальных Сиквелов.

Именно поэтому **Aliens: Colonial Marines** развивает события второго фильма. Сюжет стартует в тот момент, когда команда из четырех десантников (Уинтер, Белла, О'Нил и Мандей) прибывает на корабль «Сулако», с которого сбежала Рипли в конце «**Чужих**». Задача отряда — расследовать подробности случившегося там происшествия.

Colonial Marines — командный шутер с нюансом. Игра сюжетным образом привязывает вас то к одному, то к другому герою, то есть самому переключаться между ними не получится. Зато получится отдавать команды.

Сиквел, как ни один другой фильм в серии, был сконцентрирован на персонажах — ярких, живых, эмоциональных. Только благодаря тому, что Камерон потратил немало экранного времени на знакомство с героями, многие рыдали в момент самопожертвования Васкес и до сих пор помнят, как капрал Хикс заснул во время высадки. В Gearbox намерены заняться тем же самым. Здесь обещается удивительно



Пример не самого мудрого поведения при личном контакте: в следующую секунду на десантника прольется кислотный дождь.

Высокополигональный facehugger - друг, товарищ и брат хедкраба

К счастью, Пичфорд и компания игнорируют события четвертого фильма, где яйца чужих, напомним, научились ходить (!).

Это, надо понимать, иллюстрация плохой работы штатного сварщика.

много (для шутера) диалогов внутри команды, но, кроме этого, каждый из колониальных десантников имеет свои собственные пристрастия в оружии.

Чтобы прочнее связать игру с фильмом, разработчики решили отказаться от возможности подбирать автоматы с пола — пользоваться разрешат только табельным. Каждый солдат сможет нести по четыре предмета: основное и вспомогательное оружие, одно специальное устройство и гранаты. Основное оружие — это чаще всего автомат или тяжелый пулемет. Вспомогательное — предмет практически интимный, это персональная прелесть каждого бойца (как шотган Хикса в фильме).

И, наконец, специнвентарь. Он позволяет как-то классифицировать членов вашей команды. Дифференциация проходит не по жанровым стандартам (тяжелый пехотинец, скаут и т.д.), такой специализации, как в Aliens: Colonial Marines, нет больше нигде.

Первым в списке, разумеется, идет детектор движения — тяжелый экран, разделенный на сектора, который так и норовит истерически замигать синими точками (так обозначены приближающиеся враги). Кстати, сенсор пикает *точно тем* звуком, который мы слышали в фильме.

Кроме него в распоряжении бойцов появится резак, чтобы вскрывать заклинившие двери, и газовая горелка, чтобы те же двери запечатывать. Также будет аптечка для «оживления» павших бойцов и лечения кислотных ожогов.

Настоящий сварщик

Чтобы понять, почему последние четыре предмета особенно важны, надо вспомнить, что представляют собой чужие. Они не умеют атаковать издалека и смертельную опасность представляют только в ближнем бою, поэтому их главная задача — ворваться в тыл к десантникам. Лучше всего это можно сделать из засады, поэтому они постоянно прячутся: в вентиляционных шахтах, на трубах у самого потолка или в полых пространствах под ногами.

Привычная шутерная механика таким образом плавно отходит на второй план, в этой игре все решает диспозиция. Перед столкновением с врагом каждый член команды обязан четко выполнить свои функции: один должен обязательно взять детектор движения, чтобы подсказывать, откуда ждать атаки (если учесть, что в этот момент стрелять можно только из пистолета, данное занятие перестает казаться таким простым), самый большой участок обстрела возьмет на себя тот, у кого есть огнемет, а с флангов его прикроют двое автоматчиков.

Но даже правильно распределив силы и заняв выгодные позиции, солдаты ничего не смогут противопоставить нескончаемой массе чужих. Чтобы не допустить критического перевеса сил, на помощь как раз приходят сварочные принадлежности. Оказавшись в узком помещении, под мерзкое попискивание детектора командир судорожно раздает приказания: один десантник приводит в действие выключенный пулемет, другой в спешке закрывает металлические ставни на окнах, третий заваривает дверь. Сдерживать напор в таких условиях существенно проще — центральный вход остается всего один, его в профилактических целях обработает огнеметчик. Но особо хитрые особи умеют пробираться через вентиляционные люки! То есть одна из главных особенностей геймплея состоит в том, что вам нужно не просто сдерживать натиск чужих, вам нужно перекрывать им пути к наступлению.

В Gearbox вполне допускают ситуацию, когда команда успеет закрыть все двери еще до того, как хотя бы один чужой проникнет внутрь — для этого придется действовать исключительно слаженно.

В однопользовательской кампании организовать действия подчиненных поможет интуитивно понятная система поручений, вроде той, что была в **Star Wars: Republic Commando**. То есть можно будет приказывать сослуживцам нападать или отступать, а также давать им контекстные команды. Укажете на турель — солдат ее включит, ткнете пальцем в закрытую дверь — ее вскроют резаком и так далее.

В контакте

На этом геймплейные сюрпризы не заканчиваются. Науке давно известно, что у чужого вместо крови кислота — получив заряд крупной дроби из шотгана, он может забрызгать едкой жидкостью всех членов группы, погубив команду целиком. Чтобы сохранить достоверный образ монстра, но не растерять бешеный драйв ближнего боя, разработчики придумали целую систему, которую сами называют «близкий контакт». Это, как нетрудно догадаться, интермедии а-ля **Fahrenheit** или **Clive Barker's Jericho**. То есть игра требует от вас быстро нажимать

Никогда еще новость об аркадных мини-играх в шутере не вызывала у нас такого восторга.

Обратите внимание на сенсор движения: в этот самый момент в дверь уже вежливо стучит когтистая лапа.

нужные клавиши, и, если «комбо» выполнено верно, десантник отбросит от себя монстра. Хотя здесь есть пара занятных нюансов. Во-первых, подсказки оформят в стиле «Чужих» — никаких пестрых стрелок, вместо них соответствующая часть экрана окажется подсвечена зеленым. Во-вторых, такие мизанцсены, судя по всему, не будут запланированы и могут меняться в зависимости от ситуации. Скажем, если герой окажется под вентиляционным люком, то чужой попробует утащить его за собой в шахту. Но если вы, отстрелявшись, попытаетесь убежать, вполне возможно, что чужой попытается ухватить вас за шею и сделать второй заход.

По словам Gearbox, это всего лишь один из множества примеров кинематографических схваток с монстрами. В одной ситуации чужой запрыгнет на кого-то из бойцов, в другой — на стоящий рядом шкаф, а в третьей — на трубу под потолком, откуда потом ускользнет в систему жизнеобеспечения заброшенной станции. Механика «близкого контакта» работает и в том случае, если на лицо героя попытается запрыгнуть знаменитая личинка-facehugger.

Ну а для тех, кто наотрез отказывается играть в шутер, где запрещается стрелять по противникам в упор, разработчики все-таки прикрутили схватки с людьми. Корпорации все так же мечтают раздобыть образец чужого для своих опытов, потому засылают на планету все новых агентов.

Игры о чужих все как одна страдают от нехватки разнообразия, ведь дееспособных разновидностей монстра всего две: facehugger и взрослая особь (не считая босса-королевы). Тут Gearbox нашли гениальное решение проблемы: чужого из первого фильма, по их словам, можно назвать «партизаном» (он больше всего любит нападать из укрытий), а монстры из второй части — «солдаты», давящие численным превосходством. На этом хорошо бы остановиться, но Gearbox наобещали новых видов. В частности, мы, вероятно, встретим чужого-«переносчика яиц».

Остальные детали мрачных сомнений не вызывают. Разработчики хвастаются скриншотами, точь-в-точь повторяющими кадры фильма: палуба корабля с погрузочным роботом, криогенные камеры, знаменитый dropship (легкий корабль десантников), несущийся сквозь ливень броневик и так далее. Gearbox специально пригласила дизайнера интерьеров из фильма и даже консультировалась с Kodak по вопросам соответствия цветов на пленке с цифровым изображением.

Помимо «Сулако», игроки посетят планету LV-426 и — внимание! — даже побывают на месте крушения древнего космического корабля, где были обнаружены останки инопланетянина с разорванной грудью. Если вас настораживает последний факт, то напомним: события обоих фильмов развиваются на одной и той же планете, только с разницей в 57 лет.

■■■

С Aliens: Colonial Marines Gearbox Software ступают на крайне опасную территорию. Во-первых, тут уже побывали еще одни жанровые гении, **Monolith** (речь, конечно, об Aliens vs. Predator 2). Во-вторых, с тех пор ни одной по-настоящему выдающейся игры по «Чужим» так и не случилось, и на Colonial Marines возлагается колоссальная ответственность — киноигры важнее сейчас трудно себе представить.

Тем не менее мы верим, что игра находится в хороших, а если хорошо подумать, то в лучших руках. В конце концов, Пичфорд — единственный человек, которому поверил гениальный кинорежиссер Майкл Манн, и именно Gearbox сейчас занята игрой по манновской «Схватке» (Heat). Пичфорд как ни один другой человек понимает, почему игра должна выглядеть, звучать и функционировать именно так и никак иначе. Потому что он прекрасно помнит звук того самого сенсора, он прекрасно знает, что будет, если перед вашим лицом взорвется чужой, и он отлично осведомлен о том, сколько тысяч (если не миллионов) человек следят за его действиями. Мы, между прочим, в их числе. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Командный шутер во вселенной «Чужих» от авторов Brothers in Arms. Не об этом ли мы мечтали все эти годы?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АНАБИОЗ
СОН РАЗУМА

1С® ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED

ACTION FORMS

ЖАНР Шутер с кулаками

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: ACE Team
- Похожесть: Dark Messiah of Might & Magic
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.aceteam.cl/zenoclash

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Zeno Clash

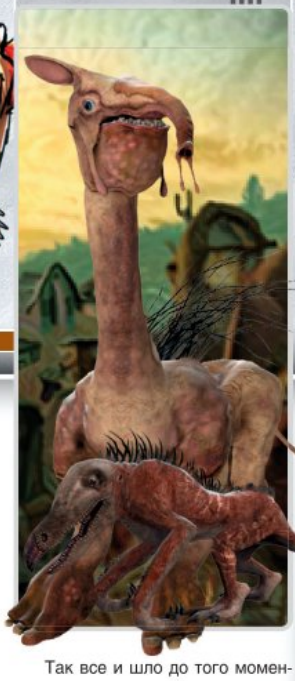
Линар Феткулов

Zeno Clash, самый недорогой и независимый из грядущих Source-шутеров (в обойме также **The Crossing** и **Left 4 Dead**), както незаслуженно обделен вниманием общественности. В «Игромании» №11'2007 фактически состоялся российский анонс игры: мы первыми связались с чилийской студией и узнали базовые подробности.

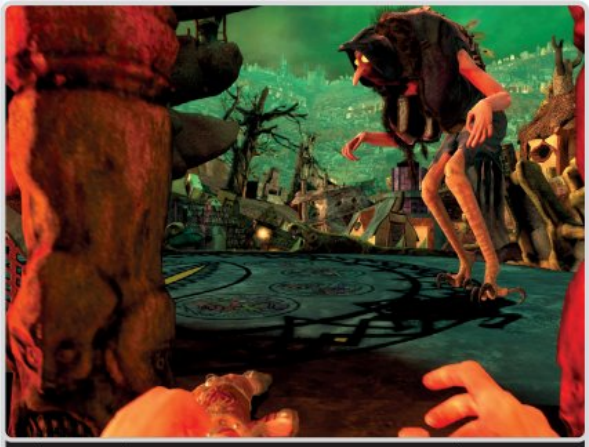
Напоминаем: Zeno Clash — это юмористический панк-шутер с серьезной ставкой на контактный бой. То есть тут придется не столько стрелять, сколько бить подручными средствами промеж глаз. У нас с **ACE Team** завязалась крепкая дружба, так что «Игромания» оказалась первой, кому чилийцы прислали свежие подробности, скриншоты, рендеры и чуть ли не в онлайновом режиме обсудили с нами все детали грядущего проекта.

Дурное воспитание

Для тех, кто пропустил наше первое включение, — развернутое содержание предыдущих серий. Действие разворачивается в мире под названием Зенозоик. Здесь не существует культуры или грамотности, большая часть населения не умеет ни читать, ни писать (некоторые и говорить не могут). Многие даже не знают, что таится за пределами их района, поскольку карты местности до сих пор никто не составил. Власть в этом хаосе принадлежит бандам. Самая могущественная из них правит в центральном городе Хальстдом. Крестный отец местной криминальной семьи (он же — отец семейства в прямом смысле слова, он же — его мать), существо с говорящим именем Папомама (Father-Mother). Это прекрасное создание может без посторонней помощи нарожать целую кучу подонков, причем они получаются самых разных видов: одни отпрыски рождаются людьми, другие… напоминают человека лишь отдаленно. Братья и сестры беспрекословно подчиняются прародителю, и вместе они держат Хальстдом под контролем.



Так все и шло до того момента, пока в славном роду не появился Гэт, главный герой игры. Он всегда отличался любознательностью, был самым дерзким и непокорным ребенком в семье. Его интересует, что находится за пределами Хальстдома, и однажды любопытство пересиливает все запреты — Гэт попадает в лес.



Папомама (это имя нам, кажется, никогда не надоест) находится, если что, справа.

Против Мукалозавра не сработает даже мощное огнестрельное оружие (в руках у главгероя).

Там обитает племя, называющее себя Корвидом Свободы. Если в городах Зенозоика творится хаос, то в лесу — настоящий беспредел. Члены Корвида провозгласили себя «свободными от реальности», поэтому все свободное время они посвящают соревнованиям в абсурде и расправе над здравым смыслом, что не мешает им оставаться опасными противниками в бою. Молодого Гэта привлекают их идеи, и, наперекор желанию Папомамы, он остается жить в лесу.

Некоторое время спустя герой возвращается домой. Подозрительность, с которой члены семьи всегда относились к Гэту, к этому моменту перерастает в открытую неприязнь. Сильнее всего его девиантное поведение волнует Папомаму. Главный вопрос, терзающий главу семейства, — как долго можно пробыть в обществе оторванных от реальности, полусумасшедших дикарей, чтобы самому не стать корвидом?

Итогом этого конфликта станет предательство Гэта и последующий побег от воинственных сородичей. Разработчики говорят, что истинная причина его бунта как раз и составляет главную интригу игры, но мы узнаем о ней, только пройдя большую часть Zeno Clash. О том, как нарастало напряжение по линии отцы (матери) и дети, нам расскажут при помощи обратной композиции — серии флэшбеков, которые покажут юность Гэта и времена, когда он жил в Корвиде.

Кто в Зенозоике живет?

Семейство Папомамы

Глава клана — в центре. Справа — Римат, любимая дочка и правая рука прародителя. Вспыльчивая и жестокая, она всегда недолюбливала Гэта, а когда он пошел против семьи, объединила всех собратьев против него. Слева присел на корточки Гасторнис. Он намного слабее своих братьев и не может говорить, хотя понимает людскую речь.

Кроме того, важная фигура в клане — здоровяк Дейновер. Самый сильный в роду, он считается личным телохранителем Папомамы.

Гэт и Деадра

Гэт — отступник и предатель семьи, ее члены не успокоятся, пока не выгонят его за край света. Его спутница — Деадра. Эта женщина помогает герою в странствиях, хотя ей не всегда понятны его поступки и он не открывает ей тайны своего прошлого. Несколько раз Деадра будет участвовать в игровом процессе, но ее роль не столь важна, как, скажем, у Аликс в Half-Life 2.

Корвид Свободы

Разработчики сразу оговорились, что слово «корвид» никак не переводится. Это группа анархистов сыграла важную роль в прошлом Гэта. Самопровозгласив себя первыми существами, снявшими оковы реальности (чтобы это ни значило), они сходят с ума в меру доступных возможностей. Оказаметр, например, хочет всю жизнь идти по прямой линии, а Талонко любит биться головой о предметы (или людей).

Страшная сказка

Общая структура геймплея Zeno Clash взята у современных линейных шутеров. Сюжет преподносится через скриптовые сцены, диалоги и разнообразные ролики. Уровни в основном замкнутые, заточенные под яростный ближний бой, но будут также и этапы, где придется взяться за огнестрельное оружие. Его выгоднее всего использовать на больших дистанциях против монстров, поскольку они не в состоянии выбивать предметы из рук героя, а враги поумнее запросто сделают это.

На данный момент есть информация о двух представителях зверинца Zeno Clash. В дальних пустынях Зенозоика обитает огромное, тучное, спокойное животное Мукалозавр (напоминает раздобревшего жирафа с мордой тапира). Это совершенно незлой и, по словам разработчиков, довольно тупой зверь. Животное даже не будет нападать на героя. Но если его потревожить, Мукалозавр встанет на дыбы и топнет копытами, вызвав локальное землетрясение. Это может стать большой проблемой для игрока, если он пытается убежать от проворных мелких хищников — споткнувшись, Гэт станет для них легкой добычей. Мукалозавр настолько огромен, что его нельзя убить — в Зенозоике не найдется для этого подходящего оружия.

Под «мелкими хищниками» имеются в виду Bugbirds, то есть Жукоптицы. Это очень шустрые и яростные твари, атакующие

Следующая на очереди — стоящая справа птица. В показанном нам видео она долго и обстоятельно получает коленом в клюв.

Панк-версия Dark Messiah of Might and Magic? Нам нравится это определение.

Информация о существе с ночным горшком на голове пока, к несчастью, отсутствует.

Ситуация с появлением в Зенозоике корейских разнорабочих выясняется.

свою цель группами, прыгая вокруг нее и кусая своими огромными пастями. В клане Папомамы этих тварей приручили и сейчас используют для охоты на Гэта. Избавиться от них герой может двумя способами: расстреляв издалека или дав хорошего пинка.

Городские уровни тоже устроены довольно занятным образом, и для примера в ACE Team подробно описали нам типичную ситуацию в Zeno Clash. В Хальстдоме есть бар, куда позволено входить только избранным горожанам. Гэт, разумеется, хочет туда попасть, но не знает как. И тут на помощь приходит таинственная женщина (ее легко отличить от всех прочих — она без клюва, хобота или чешуйчатых лап). Незнакомка обещает раскрыть секретный код, если герой поможет ей разобраться с местными бандитами — классический квест.

Действие по ситуации

И вот здесь, в драке, Zeno Clash продемонстрирует свою главную геймплейную достопримечательность. А именно — боевую систему.

Zeno Clash, как и все разумные шутеры 21 века, ставит на контекстный экшен. Одна и та же клавиша в зависимости от ситуации отвечает за пинок какому-нибудь пресмыкающемуся под зад или удар в челюсть. Во время битвы с боссами эта же самая кнопка снова изменит свое предназначение, исходя из конкретной ситуации.

У контекста две стороны. С одной — он влияет на поведение противников, с другой — на движения самого героя. Форма атаки зависит от состояния врага (он оглушен, ранен или пытается увернуться) и действий игрока (стоит ли он на месте, движется ли, много ли у него сил).

Любую драку с другим гуманоидом можно условно разделить на несколько фаз. Пока враг стоит далеко от Гэта, герой может только выстрелить в него из подходящего оружия. Но как только противник подойдет достаточно близко, включается режим ближнего боя — камера «замыкается» на оппоненте, игрок теперь будет двигаться только вокруг него. Кнопок атаки всего две. Первая — удар рукой (если держать ее зажатой, Гэт будет последовательно наносить серию выпадов), вторая — тоже удар, и тоже рукой, только с большей силой.

На практике это выглядит следующим образом. Допустим, враг нападает, игрок уворачивается, нажимает клавишу атаки, и если момент выбран верно, то Гэт проводит прием — ловит противника на контратаке, удар становится сокрушительным. Удачно проделанный контрвыпад сбивает врага с ног. Пока противник приходит в себя, вы можете нокаутировать или подойти поближе — тогда Гэт автоматически схватит его рукой за затылок, чтобы потом выполнить излюбленный прием разработчиков — удар коленом в лицо (а также в морду, клюв, пятачок — опять же зависит от ситуации).

На каждую схватку всегда влияют два фактора. Первый — запас сил. Активнее всего он расходуется на блоки (когда герой принимает удар на себя). Растратили энергию попусту — удары Гэта будут уже не те, что раньше, и блок он поставить не сможет. Поэтому, даже если сил еще достаточно, нужно не стоять, закрывшись, а уворачиваться — на откаты энергия почти не тратится. Противник при этом может спровоцировать игрока отпрыгнуть влево, сделав ложный замах правой рукой, а сам нанести удар с другого бока! Чтобы восстановить энергию, потребуется всего лишь постоять и отдышаться. Что довольно проблематично, если в этот момент тебя избивают.

Второй фактор, влияющий на ход поединка, — эмоциональное состояние противника. Враги в принципе не бывают в приятном расположении духа. Они могут быть напуганы (в самом начале драки), раздражены (получив пару раз в челюсть, но не растратив запас здоровья) и подавлены (под конец поединка). В последнем случае соперник держит дистанцию, полагается в основном на блоки и почти не атакует сам. И наконец, самое занимательное, на наш взгляд, эмоциональное состояние — это, так сказать, «разошедшийся» враг. Таким он становится, когда ему удается как следует потрепать игрока и увернуться от его атак. В такие минуты враг совершенно уверен в своих силах, он постоянно издевается, совершает кучу ложных замахов и явно чувствует свое превосходство. Тут как раз можно вспомнить про движок Source, который отлично работает с мимикой персонажей.

В итоге у ACE Team вырисовывается очень интересная, многофакторная, динамичная боевая система. Добавьте сюда реакции врагов на оружие, обоюдную возможность выбивать его из рук, и получится довольно серьезная жанровая заявка.

■■■

Ну и пара слов о визуальной составляющей. То, что Zeno Clash выглядит, скажем так, экстравагантно, следует из окрестных скриншотов. Но мы хотим пояснить, каким образом игра получается именно такой. Чтобы локации не отставали от персонажей в визуальном смысле, ACE Team применяют особый метод моделирования. Сначала создается черно-белый эскиз местности — чтобы не отвлекаться на детали и работать только над архитектурой зданий. Когда очертания устраивают художников, сцену переносят в 3D. Чтобы как можно оперативнее ее доработать, дизайнеры часто снимают скриншоты, ретушируют их в Photoshop, а уже по их рисункам 3D-моделлеры изменяют вид локации. Индиразработчикам на заметку, что называется.

Чилийцы явно не боятся экспериментов. Для дебютного независимого шутера Zeno Clash выглядит крайне смелым поступком. А учитывая, что в индустрии снова ценится талант и дерзость, мы очень надеемся в ближайшее время написать на этих страницах о том, кто же, наконец, даст ACE Team денег, чтобы закончить проект. Заранее жмем этим самоотверженным людям руку. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

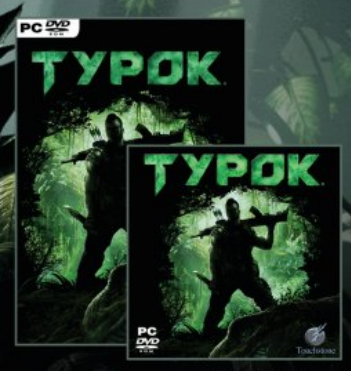
Панк-кикбоксинг на движке Source. При участии парада самых идиотских и удивительных существ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

РЕКЛАМА

ТУРОК®

ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?



ОБЛОЖКА НЕ ФИНАЛЬНАЯ

WWW.TUROK.COM

Touchstone

PC DVD ROM

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ*

* ВЕРСИИ ДЛЯ XBOX 360™ И PS3® ВЫПУЩЕНЫ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМ РУКОВОДСТВОМ

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

snowball.ru™
искусство делать игры

© TOUCHSTONE. TUROK TM & © CLASSIC MEDIA INC., AN ENTERTAINMENT RIGHTS GROUP COMPANY. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «НОВЫЙ ДИСК», 127083 Г.МОСКВА, ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ АЛЛЕЯ, Д.10, КОРП.1, ТЕЛЕФОН: (495) 786-96-52 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВИДЕОИГРЫ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «НД ВИДЕОИГРЫ», 127083 Г.МОСКВА, УЛ. ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ АЛЛЕЯ, Д. 10, КОРП. 1, ТЕЛЕФОН: (495) 786-96-52 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU»

RACEDRIVER GRID

Игорь Асанов

ЖАНР	Аркадный автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters Studios
Похожесть	ToCA Race Driver 3
Мультиплеер	Без подробностей
Сайт игры	www.codemasters.com/grid
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2008 года

Codemasters, слывшие некогда признанными гениями и одними из ведущих производителей автосимуляторов, в последние годы как-то отошли на второй план. **Colin McRae Rally** еще периодически напоминает о себе, но уровень новых игр уже не идет ни в какое сравнение с нынешними лидерами. Британское издательство, естественно, жаждет реванша, но шаги для этого предпринимаются какие-то хаотичные. То сделает из новой части Colin McRae Rally ненавязчивые аркадные покатушки, всерьез озадачив этим поклонников серии, то вдруг объявляет, что новая часть гоночной серии **Race Driver** (в прошлом известной как **ToCA**) будет посвящена... стрит-рейсингу.

Анонсированный в конце прошлого года **Race Driver: GRID** действительно собирается отойти от своих спортивных корней в сторону быстрых и зрелищных гонок по улицам городов всего мира. С одной стороны, решение неочевидное: на консолях GRID обязательно столкнется лбами с **Project Gotham Racing 4** (лучшие городские гонки на Xbox 360) и **Gran Turismo 5: Prologue** (грядущий PS3-эксклюзив). Что англичане Codemasters противопоставят бездонным бюджетам **Sony** и **Microsoft** — не очень понятно. Зато для тех, кто играет на компьютере, GRID — это очень хорошие новости. ПК-гейминг традиционно обделен стрит-рейсинговыми симуляторами: ни PGR, ни Gran Turismo мы в ближайшее время точно не увидим. Так что предлагаем посмотреть на будущее Race Driver с оптимизмом.

С миру по гонке

К великому огорчению поклонников автоспорта, придется сообщить, что ни одного сколько-нибудь лицензированного реального чемпионата в игре не предвидится. То есть популярнейшие кузовные серии DTM и V8 Supercars, бывшие ранее главным козырем и лицом серии (в Германии и Австралии предыдущие игры даже продавались как **DTM Race Driver** и **V8 Supercars Race Driver** соответственно), теперь оставлены за бортом. Как, впрочем, British GT и «Формула-3» из третьей части. Но совсем избавляться от реальных гоночных трасс и машин, к счастью, не планируется. В этом смысле игра будет больше всего напоминать серию Colin McRae, которая со времен второй части обходится без официальной лицензии раллийного чемпионата, но при этом имеет в активе реальные автомобили с выдуманными раскрасками и более-менее похожие трассы.

Для начала давайте определимся, как устроен игровой мир GRID. Все гоночные этапы четко разделены по трем мировым регионам — Северная Америка, Европа и Япония. Обещается, что каждый из них будет отличаться не только различным набором трасс и чемпионатов, но и гоночной культурой в целом. В США главной ареной проведения соревнований будут городские улицы. Заявлены Детройт, Вашингтон и Сан-Франциско (значит, будут трамплины!). Ездить по огороженным улицам этих городов придется в основном на американской же технике: громких неповоротливых muscle-карах. Городская тема получит логичное развитие и на территории Европы, где точно удастся порычать моторами на улицах и площадях итальянского Милана. О возможности промчаться на «феррари» мимо здания театра «Ла Скала» пока не упоминается, но мы очень надеемся. Как, впрочем, и на появление другой местной достопримечательности — знаменитого автодрома «Монца», более полуве-

Славная история первых частей периодически дает о себе знать.

Codemasters явно пытаются повторить успех Project Gotham Racing 4...

... а заодно и Need for Speed.

За то, что дальше случится с Pagani Zonda, отвечает новая модель повреждений. Которую пока не показывают.

ка являющегося автоспортивной столицей Италии.

Мы не случайно говорим тут про автоспорт: несмотря на смещение акцентов в сторону городских гонок, классические кольцевые автодромы в GRID тоже есть. Более того, их общее количество будет не сильно уступать показателям третьей части, где с разнообразием был полный порядок. Главный сюрприз здесь — новость о включении в игру легендарного французского трека «Ле-Сарте» длиною без малого 14 км (!). Даже если это название вам ни о чем не говорит, то уж о гоночном марафоне «24 часа Ле-Мана», каждый год проводящемся на этой трассе, слышали, наверное, все. Полностью лицензированный «Ле-Ман» со всеми машинами и атрибутикой нам никто не обещает, но испытать на себе ощущения от круглосуточного заезда вполне возможно. Сидеть для этого 24 часа за монитором никто не заставляет — вся гонка займет около получаса, но достоверная смена времени суток будет обязательно. Нечто подобное, к слову, было реализовано в играх только однажды, в полузабытой уже **Le Mans 24 Hours.**

Одного только «Ле-Мана» вполне хватит, чтобы обратить на игру внимание фанатов автоспорта, но мы на всякий случай назовем и остальные европейские треки. Будут британский Донингтон, испанская Харама, турецкий Стамбул, немецкий Нюрбургринг и бельгийский Спа-Франкошамп — практически весь календарь мировой серии Le Mans Endurance. Такое совпадение не выглядит случайным, если изучить предварительный список автомобилей, в котором доминируют мощные суперкары класса «Гран-Туризмо», выступающие в этом чемпионате. А уж названия вроде Aston Martin DBR9, Porsche 911 GT3-RSR, Ferrari F430 GT или роторный прототип Mazda 787B, выигравший «24 часа Ле-Мана» в 1991 году, должны вызывать у любого поклонника автоспорта как минимум мурашки. Если же вы себя к таким не относите, то спешим вас заверить — состав более чем звездный и в рамках одной игры встречается крайне редко.

Для тех, кто остался равнодушен к автомобильному цвету Европы, существует третий игровой регион — Япония. Здесь она, как и в реальности, является столицей дрифт-рейсинга. Антураж достаточно затертый, но по-прежнему популярный и узнаваемый: неоновые огни, ночные трассы и расточенные до тысячи «лошадей» азиатские легковушки. Ожидается, что в GRID все это будет выглядеть несколько серьезнее, чем у конкурентов, — с официальными лицензиями и некоторым реализмом. Нам «японская» часть игры пока что кажется притянутой за уши и противоречащей духу серии. Об этом косвенно говорит и то, что из всех составляющих ей явно уделено меньше всего внимания.

Проще и быстрее

Вообще, в глобальном несоответствии амбиций и возможностей видится главная проблема свежих автогонок Codemasters. Реализовать кучу различающихся между собой классов автомобилей с детально проработанными интерьерами (это тоже обещают сделать), сотню трасс и избежать при этом самокопирования под силу только гигантам уровня **Polyphony Digital**, которые недавно отодвинули релиз Gran Turismo 5 на 2009 год.

Race Driver: GRID официально находится в разработке меньше года и запланирован к выходу уже этим летом. Такой сжатый производственный цикл отчасти объясняется готовой технологией (движок **Neon**, который использовался в **Colin McRae DiRT**). Графика, судя по скриншотам, осталась на том же — прошлогоднем — уровне, который этим летом будет смотреться в лучшем случае неплохо. Тем более что поддержку погодных эффектов (в отличие от смены времени суток) к технологии так и не прикрутили. Дело может поправить только традиционный конек Codemasters — модель повреждений, которую обещают всячески улучшить. Про физику, ставшую одним из главных недочетов последнего «Колина», тоже упоминают, но как-то вскользь. Ждать от нее каких-либо симуляторных свершений точно не стоит: авторы честно сообщают о снижении сложности игры с целью охвата большей аудитории. Которой, надо думать, вполне хватает и тех аркадных гонок, что в изобилии имеются на рынке.

■ ■ ■

Что бы ни получилось в итоге, следить за Race Driver: GRID нужно в любом случае. Несмотря на достаточно спорную идею совмещения в рамках одного проекта несовместимых, казалось бы, дисциплин, игра выглядит куда логичнее предшественниц. В конце концов, гонки Codemasters всегда страдали избыточностью — и один раз это сыграло им на руку (речь об эталонной **Colin McRae Rally 2**). Поэтому вполне возможно, что, лишившись весьма среднего симулятора, мы получим взамен отличную аркаду, отказываться от которой было бы непростительным расточительством. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Codemasters со своим GRID явно целит в тех, кто любит машины и интересуется автоспортом, но принципиально не играет в серьезные симуляторы. Тоже, в общем, вариант.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

НА ПРОСЬБУ «ИГРОМАНИИ» ОБ ИНТЕРВЬЮ ИЗ 3D REALMS НАМ НЕОЖИДАННО ОТВЕТИЛ ВЫ НЕ ПОВЕРИТЕ КТО

Дюк Ньюкем

DUKE NUKEM FOREVER

ЖАНР Шутер

- **Издатель** 2K Games3D
- **Разработчик** Realms Entertainment
- **Похожесть** Серия Duke Nukem
- **Мультиплеер** Без подробностей
- **Дата выхода** Не объявлена

Единственное на сегодня доказательство того, что Duke Nukem Forever все еще находится в разработке. Кадр из декабрьского тизера.

Duke Nukem Forever образца 1999 года. Шупальца, говорят, все еще будут в игре.

И снова 1999 год. Удивительно, но этот скриншот «Игромания» уже печатала девять лет назад.

О ЖИЗНИ.

Let's rock! Всем привет! Я Дюк Ньюкем. Что сказать про мою жизнь? Родителей убили инопланетяне, меня спасли и вырастили военные. Первый «харлей» — в 14, первая женщина — в… Эй, эта информация строго засекречена! У меня есть друзья, есть и враги. Друзья — это чаще всего стройные блондинки. Враги — их бывшие парни.

О ДЕЛАХ В НОВОМ ТЫСЯЧЕЛЕТИИ.

Да, обо мне давно ничего не слышно, но я времени зря не терял: после спасения мира на меня обрушились все эти девушки… С ними, конечно, весело, но мое призвание — надирать монстрам задницы! Когда Дюк не убивает инопланетян, он несчастен! Что касается нового тысячелетия, то весь мир отмечал двухтысячный год, а я — две тысячи *в* год! Ну, вы понимаете, да? Две тысячи, хе-хе. Женщин.

О СВОБОДНОМ ВРЕМЕНИ.

У Дюка нет свободного времени! 24 часа в сутки меня осаждают страстные красотки, я постоянно выступаю на вечерних ток-шоу, открываю Олимпийские игры, конкурсы красоты и сельскохозяйственные выставки, а также помогаю оружейным компаниям в качестве консультанта. В Лас-Вегасе у меня казино Lady Killer, там я тоже провожу немало времени. С пользой.

О 3D REALMS.

Я понятия не имею, какого черта они там тормозят с Duke Nukem Forever! Мои фанаты ждут не дождутся уже десять лет, а эти лентяи размениваются на каких-то там **Max Payne** и **Prey**! В общем, вот что: если они промедлят еще хотя бы год, я их собственные ноги повтыкаю им туда, где будет еще долго болеть. Они у меня узнают истинное значение слова *«pain»*!

ОБ ИГРОВЫХ РЕЙТИНГАХ.

Я считаю, что дети должны знать правду. Да, то, что делает Дюк, не всегда приятно глазу, но разве это повод скрывать мои подвиги?! Короче, хочу, чтобы буквоеды знали: мой ботинок приводится в действие одним движением ноги. Пусть попробуют поставить «только для взрослых»!

О СОВРЕМЕННЫХ ГЕРОЯХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

Я устал от женоподобных слизняков, особенно тех, что в очках с козлиными бородками. И тех, что носятся по джунглям! Такие и дня не протянут без своего суперкостюма. Посмотрел бы я, как они в этом скафандре в сортир ходят. Его же целый час надо будет только снимать! А я — р-р-раз, и готово! Еще останется время для верности пальнуть по унитазу ракетой. И в боевых ранениях ничего плохого нет, зачем от них прятаться? Девушки любят свежие шрамы.

ОБ ИГРУШКАХ.

Что? Какие игрушки, девчонки и так без ума от меня. Я только скажу: *«Станцуй для Дюка, крошка!»* — и ни одна не устоит! А-а-а, хе-хе, до меня дошло. Это вы про пушки! Моя любимая — та, что стреляет уменьшительным лучом. Знаете, я ощущаю глубочайшее, неземное удовлетворение в момент, когда вся мощь моего сокрушительного ботинка обрушивается на трепещущего, скукоженного до размеров крысенка монстра, а хруст его хлипких костей сливается с хлюпаньем потрохов в торжественной симфонии разрушения. Что, не думали, что в Дюке есть место поэзии? Учитесь, девушкам это нравится.

ОБ УМЕНЬШИТЕЛЬНОМ ЛУЧЕ.

В кого бы из знаменитостей я им пульнул? Не знаю даже, среди мужчин мне и так нет равных, а женщинам я бы только увеличивал, а не уменьшал!

ОБ ОЗОНОВЫХ ДЫРАХ.

Ну да, ходят слухи, что все эти дырки появились из-за меня. А что мне оставалось делать, когда вонючие инопланетяне пытались улететь с нашими девчонками? Пришлось запустить несколько атомных бомб в атмосферу… И в конце концов, от пары отверстий в слою никому хуже не будет. У девушек вон и загар стал лучше!

О ТОМ, В ЧЕМ ДЮК ВИДИТ УСПЕХ.

В зеркале. Damn, I'm looking good!

P.S. За проведенное интервью «Игромания» благодарит Скотта Миллера, одного из основателей 3D Realms и доверенное лицо г-на Ньюкема.

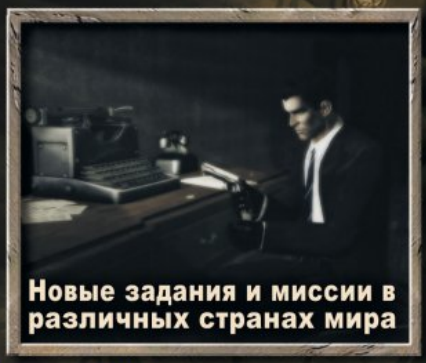
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

МОМЕНТ ИСТИНЫ



Новые задания и миссии в различных странах мира

Уникальные спецсредства для бесшумного уничтожения противника

Усовершенствованная графика и анимация

1С® ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 Haggard Games. Все права защищены. РЕКЛАМА

HAGGARD games

Олег Ставицкий, Дмитрий Карасев

ПАРАДОКСОВ ДРУГ

С этого номера мы перезапускаем рубрику «В центре внимания» в новом формате. Теперь она посвящена не игре, а важному индустриальному явлению, которое объединяет между собой сразу несколько проектов. Темы могут быть самые разные: *«пять пристойных игр по фильмам»*, *«шесть многообещающих квестов»*, *«три клона GTA, от которых нас не тошнит»*.

Это произошло сразу по нескольким причинам. Во-первых, потому что за бортом «Игромании» регулярно остается много интересного: мы состоим в переписке с сотнями разработчиков, и многие из них регулярно присылают нам новую информацию об играх, о которых мы совсем недавно писали. Вот, скажем, **Just Cause 2**, премьера которой состоялась в прошлом номере. Сегодня у нас на руках уже есть свежие скриншоты и детали, которых вполне хватило бы еще на страницу текста. Делать два «первых взгляда» подряд мы по понятным причинам не будем, а вот еще раз разобрать игру в рамках большого тренда — вполне.

Во-вторых, понятие «В центре внимания» давно переросло старый формат рубрики. Практически любая игра, которой мы посвящаем две и более журнальных страницы, находится в центре нашего внимания. Если вы прямо сейчас откроете рубрику «В разработке», то обнаружите, что все игры там разобраны с тем же тщанием, с каким мы это всегда делали тут. То есть смена формата — это фактически шаг к еще большей информативности журнала.

И в этом контексте наша первая тема подходит сюда как нельзя кстати. Мы уже давно водим крепкую дружбу со шведской **Paradox Interactive** — небольшой, казалось бы, студией, которая за последние несколько лет превратилась в небольшое издательство. Paradox Interactive любому образованному игроку известна как заводчик породистых варгеймов: **Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings**. Но с какого-то момента все изменилось. Они успешно запустили свой интернет-магазин **Gamersgate** (***www.gamersgate.com***), где сейчас продается и наш «**Сталкер**», и, например, **World in Conflict**. Но самое главное — Paradox стали подписывать интересные проекты и давать деньги другим. Сначала они фактически спасли от закрытия серию **Penumbra** — **Black Plague** не появилась бы на свет без Paradox. За этим удивительным и неожиданным для шведского стратегического производителя шагом последовала череда решений: они приобрели несколько знаменитых брендов (**Master of Orion**, **Majesty**), они приобрели сиквел космостратегии **Lost Empire** и они подписали турецкую RPG **Mount & Blade**, которая совсем не то, чем кажется.

Paradox — это ни в коем случае не крупный индустриальный конгломерат, и ждать, что они завтра объявят о разработке шутера калибра **BioShock**, конечно, не стоит. Тем интересней было отправиться в Швецию, в их стокгольмский офис, и посмотреть на игры, которые они аккуратно, бережно, вручную отбирают по всему миру. **Фредрик Вестер**, вице-президент Paradox Interactive, приводит в качестве аналога шведский автоконцерн Volvo: *«Когда «Вольво» пришли на американский рынок, там уже закрепились Mercedes, BMW и все, в общем, было поделено. Они прекрасно понимали, что с «БМВ» им тягаться бесполезно, поэтому придумали очень правильный подход. Они сказали: мы — ваша вторая машина. У вас уже есть «БМВ», прекрасно, а теперь купите «Вольво» — она не так красива, зато надежна и практична»*. Так вот, Paradox — это ваши «вторые игры». Они не пытаются составить конкуренцию миллионным блокбастерам, но они удивят вас, если вы дадите им время.

P.S. «Игромания» выражает огромную благодарность российскому издателю Snowball.ru за помощь в организации поездки. Все описанные в этом материале игры издаются в России силами Snowball.ru. ■

Фредрик Вестер, вице-президент Paradox Interactive, сообщает, что при наличии у него жалких 15 миллионов евро шведская компания за год станет новой Ubisoft.

Слева от Фредрика — один из авторов дилогии Penumbra. Для нее, кстати, готовится серия мини-эпизодов, каждый из которых можно будет скачать на Gamersgate.

EUROPA UNIVERSALIS ROME SPQR CCLXXX

ЖАНР: ВАРГЕЙМ
РАЗРАБОТЧИК: PARADOX INTERACTIVE
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2008 ГОДА

Europa Universalis: Rome — единственная игра в этой подборке, созданная самой Paradox Interactive. Переехав по рыночной необходимости в кривоватое 3D, **Europa Universalis 3** неожиданно взорвалась аддонами. К вышедшему уже **Europa Universalis: Napoleon's Ambition** в скором времени примкнет **Europa Universalis: In Nomine** и, вот, Rome.

Если не вдаваться в детали, то Rome — это, в общем, та же самая Europa Universalis, только «про Рим». И с визуальной точки зрения это прекрасно. Paradox заметно причесали игру внешне: эстетика практически безупречна. К тому же жутковатый трехмерный обзор городов теперь убран в подменю, так что каждый раз, когда вы кликаете по провинции, игра не будет выводить на треть экрана дикий набор кособоких 3D-моделей. Это, безусловно, правильное решение, добавляет Rome нужного благородства — она выглядит и играется как настоящий исторический симулятор (слово «варгейм» тут как-то рука не поднимается написать).

При этом, несмотря на весь свой имперский внешний вид, Rome как раз заканчивается становлением Римской империи, то есть в год, когда Август объявлен императором. Карта, соответственно, ужалась до представлений римлян о том, как устроен мир.

Ну и внутреннее устройство игры несколько изменилось — согласно историческим реалиям. Во-первых, все население теперь делится на три типа: горожане, рабы и вольные люди (freemen). Во-вторых, любимая забава автора этих строк — национальные идеи — теперь сильно увязана с тем типом правления, который вы изберете. При диктатуре, по понятным причинам, таких слотов будет меньше всего. Rome стала дружелюбней к неподготовленному пользователю: игра постоянно подбрасывает какие-то подсказки и направляет вас, сообщая, какие задачи требуют неотложного решения.

Внешне это все напоминает такую тотальную конверсию, переделку Europa Universalis 3. Но на самом деле это не так, и если заглянуть чуть глубже, то выяснится, что Paradox Interactive заняты компиляцией сразу нескольких своих игр. Так, в Rome имеются династии со всеми вытекающими: браками, предательствами и прочим. Династии тут больше всего напоминают другой известный проект шведов — **Crusader Kings**.

Следующим важнейшим нововведением являются так называемые торговые маршруты. Как нетрудно догадаться, в Риме транспортная система была налажена не многим лучше, чем в варварской средневековой Европе, так что вам будет необходимо самостоятельно организовать сообщение между провинциями, потому что каждая из них производит только один, определенный тип товара.

И, конечно, любимое развлечение римлян — гражданская война. Восстания в отдельных провинциях могут привести к тому, что какой-то регион объявит себя независимым, обретет название и флаг (тут Paradox очень гордятся своей системой генерации гербов и прочей символики), а вам придется считаться с ним как с автономной единицей. Есть несколько способов успокоить возмущенное население, но наш любимый — жертвоприношение. Как и положено, вы состоите в тесных взаимоотношениях с религией, так что вовремя принесенная жертва богам восстановит на некоторое время стабильность и репутацию. При этом, если вы проиграете гражданскую войну, то есть независимые провинции пойдут войной, а вам нечем будет ответить, игра закончится. Таким образом, Rome подталкивает вас к построению грамотной внутренней политики (чем в Europa Universalis некоторые пренебрегали).

И, наконец, варвары у ворот Рима. Они случайным образом появляются на карте и контролируют свои, нецивилизованные территории. С варварами есть два способа взаимодействия. Их можно победить или (если они находятся на вашей земле) провести с ними переговоры. Переговоры, в свою очередь, представлены тремя опциями: отдать территорию (тогда варвары тут же обосноуют свою провинцию), предложить им поселиться (увеличит количество свободных людей) и откупиться от них. Есть еще вариант предложить им сдаться, но он сработает только в том случае, если рядом поигрывают пиками ваши центурионы.

Варвары, кстати, как полноценная раса доступны в мультиплеере, который, по словам Paradox, стал быстрее. Но это, конечно, относительное ускорение: теперь вы можете закончить одну партию за день (!).

Мы специально включили Rome в данную подборку, потому что этот проект идеально характеризует стратегию Paradox — они берут очень узкоспециальный, очень нишевый жанр и разрабатывают эту тему максимально возможным образом. В своем классе Europa Universalis, безусловно, лучшая игра — так что, если вы вдруг желаете проверить свои макростратегические способности (а заодно и знание истории), лучшего времяпрепровождения сложно придумать. ■

Сказать, что Rome выглядит много лучше предыдущих игр серии, было бы преувеличением. Скорее опрятней.

Трехмерные фигуры по-прежнему являют собой неисчерпаемый источник шуток в жанре «третьего дня на Рим напал гигантский мужик в шлеме и со щитом».

LOST EMPIRE
IMMORTALS

ЖАНР: ВАРГЕЙМ В КОСМОСЕ
РАЗРАБОТЧИК: POLLUX GAMELABS
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2008 ГОДА

Космические стратегии — предельно специфический жанр, в котором клоны делать как-то не принято. После того как **Galactic Civilizations 2** вернула этому специфическому развлечению былую славу, все прочие настойчиво кинулись вершить жанровые прорывы. Получилось пока только у **Sins of a Solar Empire**. А вот датчане из **Pollux Gamelabs** заняты благородным делом: спокойно — вот уже второй год подряд — делают крепкие, опрятные, старомодные космические стратегии. Прошлогоднюю **Lost Empire** (случилась летом 2007-го) практически никто не заметил. Кроме **Paradox Interactive**. Так что вторая игра серии, **Lost Empire: Immortals**, уже выходит при непосредственном шведском финансировании.

Сами Pollux Labs, правда, настаивают, что Lost Empire: Immortals — революционная игра. Не верьте. Внутреннее устройство тут практически полностью повторяет Galactic Civilizations 2. Сюжет — тоже, если можно таковым называть фразу «*шесть рас сошлись в борьбе за право повелевать Вселенной*». Необычной находкой можно считать разве что вынесенных в заголовок Immortals («Бессмертные»). Когда-то эти существа правили галактикой, но потом, несмотря на свое гордое имя, успешно перебили друг друга. До времени, в котором происходит действие игры, дожили лишь двое, и теперь они сражаются друг с другом руками «смертных» рас. В самой игре присутствие Бессмертных будет проявляться в виде поступающих игроку заданий, за выполнение которых положена награда.

Lost Empire: Immortals имеет практически эталонный, классический вид. Мы не спеша исследуем космос, захватывая подвернувшиеся планеты с помощью специальных кораблей, строим на них научные лаборатории и верфи, после чего летим колонизировать новые миры. Как и в любой уважающей себя стратегии, в Immortals доступность конкретной планеты зависит от ее типа. Каждая из представленных шести наций обладает своими талантами. Одни — мастера шпионажа, вторые отличаются повышенной выносливостью, у третьих вообще корабли живые и регенерируют. Кстати, готовых звездолетов в игре нет (за исключением исследовательских), так что их приходится конструировать самому в специальном редакторе.

При создании флотилии необходимо соблюдать определенный баланс между тяжелыми и легкими кораблями, а также оружием ближнего и дальнего боя. Бои проходят без вашего участия, а исход зависит от упомянутого уже баланса, а также от типа построения флотилии. Древо науки особым разнообразием не блещет и состоит в основном из новых запчастей и апгрейдов, улучающих те или иные показатели. А вот дипломатия дает возможность оперировать всевозможными пактами о ненападении, торговыми союзами и конвенциями.

Все описанное выше мы с вами видели не раз. Что же в Immortals необычного? Во-первых, поистине вселенские масштабы. В предыдущем номере мы поражались огромным мирам Sins of a Solar Empire, но по сравнению с Lost Empire, где на одной карте умещается больше сотни планет, меркнет даже она.

Второй необычный шаг — возможность заполучить на службу лидеров. Это персоны с выдающимися способностями в той или иной области, эдакий аналог советников из **Europa Universalis**. Лидеры крайне полезны, но их мало и они имеют привычку стариться и умирать. Наконец, последнее новшество — так называемые мини-расы: цивилизации, слишком слабые для участия в полноценных галактических разборках, но способные оказать влияние на их исход. Их можно завоевать и получить уже отстроенные планеты — или, наоборот, подбить на восстание и таким образом отвлечь силы врага.

И вот еще одна очень важная особенность, которую вы не найдете в пресс-релизах. Lost Empire: Immortals — это настоящее, стопроцентное ретро. Чахлое 3D тут прикручено исключительно из рыночных соображений, мы вполне обошлись бы плоскими фишками. Ориентиры датчан с потрохами сдает саундтрек. Immortals потрясающе озвучена наивным синтезаторным футуризмом, как будто музыку писал ранний Жан-Мишель Жарр. И тут все становится ясно. Pollux Gamelabs, конечно, очень любят Galactic Civilizations, но еще больше они любят Master of Orion, первую половину девяностых, VGA-изображение и космос в таблицах. Мы, если честно, тоже.

На момент прочтения вами этих строк английская версия игры уже поступит в продажу на Gamersgate, а официальная локализация от **Snowball.ru** случится ближе к концу апреля. ■

Не верьте таким скриншотам. Lost Empire: Immortals — это настоящее ретро.

Paradox очень любят удалить камеру на максимально возможное расстояние, отчего у любого космостратега начинается обильное слюноотделение.

MOUNT&BLADE

ЖАНР: КОННОЕ RPG
РАЗРАБОТЧИК: TALEWORLDS
ДАТА ВЫХОДА: 2008 ГОД

Удивительное совпадение. Находясь в затяжной командировке в США, автор этих строк, пролистывая англоязычную игровую прессу, наткнулся там на интервью с **Кеном Левайном**, худруком и вдохновителем **BioShock**. И вот, Левайн, автор многомиллионного блокбастера, выступая в защиту PC-гейминга, неожиданно привел в качестве примера любительскую турецкую RPG, которую я, по счастливому стечению обстоятельств, должен был через неделю смотреть в Стокгольме. Он назвал **Mount & Blade**.

Вся история появления Mount & Blade на свет и последующая дружба турецких разработчиков и шведского издателя — до того романтичная, что в нее до сих пор верится с трудом. Тем не менее Mount & Blade — это бесплатная (!) ролевая игра, которая до последнего времени создавалась на дотации фанатского сообщества (!). То есть турки вот уже несколько лет подряд предлагают всем желающим скачать рабочую бета-версию на сайте и, при желании, оплатить лицензию. Все деньги, как уверяют авторы, идут на то, чтобы закончить проект. Разумеется, тем, кто уже оплатил бету, финальный билд будет подарен бесплатно. Так вот, эта Web 2.0-схема неожиданно сработала: версия регулярно обновляется, на форумах происходит активное движение, а с недавнего времени официальным издателем Mount & Blade является Paradox Interactive. Шведы, надо отдать им должное, бету с официального сайта не убрали, так что если у вас вдруг есть желание приобщиться — игра прямо сейчас доступна по адресу ***www.taleworlds.com***.

Итак, что такое Mount & Blade? Это совершенно жуткая в том, что касается внешнего вида, но потрясающе глубокая RPG. Когда мы говорим о глубине, то речь идет не о «гигантском мире», «тысячах NPC» и прочих ролевых атрибутах (которые тут, к слову, тоже есть). Mount & Blade — это первая в истории разумного человечества sandbox RPG.

Для того чтобы понять смысл этого словосочетания, надо для начала ознакомиться с местной боевой механикой. А она удивительно хороша. Щиты, луки, мечи, комбо (!) — Mount & Blade оперирует тысячей параметров, а на экран при этом выводит довольно убедительный экшен, разыгранный по ролевым правилам. Но самое главное — это единственная, наверное, RPG, где *нормально* реализован конный бой. Лошади, их управление и драки на них сделаны так, как ни в одной другой игре. Парнокопытные постепенно переходят с шага на галоп, очень правильно закладывают вираж, разворачиваются и вообще ведут себя как животные, а не как бревно на ногах. Плюс, конечно, сражения: вы заносите меч или направляете пику, делаете круг, берете разгон и со всего маху вышибаете противника из седла. Секрет кроется в очень правильном управлении камерой. Указав направление движения, вы свободно вращаетесь в седле, стреляете из лука (лучшие конные перестрелки со времен **Gun**!) и чувствуете себя довольно свободно.

А теперь самое интересное — то же самое на экране с легкостью вытворяет человек сорок. Лучшее, что есть в Mount & Blade, это не ее сюжетная кампания, а так называемые случайные битвы. Игра генерирует несколько типов сражений: взятие деревни, осада крепости и защита крепости. В каждом из случаев вы наступаете или обороняетесь в составе как минимум двадцати человек. Мало того, им можно отдавать приказы и даже попросить выстроиться в колонну. И вот когда на поле сходится примерно сорок человек, каждый из которых ведет себя согласно внушительному набору параметров, — Mount & Blade раскрывает весь свой sandbox-потенциал. Кто-то ragdoll-трупом падает с лошади, кто-то получает стрелу в глаз (она, кстати, останется там торчать до конца боя), кто-то оказывается выбит с лошади и тут же затоптан коллегами. Наблюдать за этим чуть ли не интересней, чем принимать участие. Благодаря удивительно глубокой механике моментально забывается и графика уровня позднего палеолита, и смехотворная озвучка, и прочие бюджетные недуги.

Mount & Blade выглядит многообещающе, но ей нужна картинка хотя бы двухлетней давности, ей нужен хороший саунд-дизайнер, сценарист и вообще, все те люди, которые из великолепного прототипа сделают игру. И вот тут очень кстати появились Paradox, у которых денег все-таки больше, чем у фанатского комьюнити. С их помощью Mount & Blade должна превратится из локального явления в глобальный феномен. ■

Конные битвы в RPG — не об этом ли мы мечтали, рыдая над Two Worlds?

Так Mount & Blade выглядит, к сожалению, в лучшие свои минуты.

Во что поиграть в этом месяце

Ну что, вместе с зимой благополучно закончился релизный голод. Вообще, если внимательно посмотреть на содержание этого номера, то наше январское пророчество по поводу подъема PC-гейминга можно считать состоявшимся. Ближайшие несколько лет скучно точно не будет.

В этом контексте актуально выглядит самый главный релиз весны — **Assassin's Creed Director's Cut**. Явление под названием «человеческий порт», похоже, становится нормой жизни. Игра не тормозит, она содержит уникальные миссии, созданные специально для PC. Более того, **Ubisoft Montreal** вняли консольной критике и даже кое-где подкрутили геймплей.

Assassin's Creed — игра, которую необходимо посмотреть сразу по нескольким поводам. Во-первых, это первый экшен, где паркур работает как надо. Во-вторых, что бы там ни говорили, это все-таки социальное высказывание. Пусть наивное, пусть местами довольно плоское, но мало кто сегодня подходит к своему историческому бэкграунду так, как это делает Assassin's Creed. Ну и, в конце концов, главное — это просто интересная игра.

Frontlines: Fuel of War оказалась именно тем, чем мы думали: крепким многопользовательским снарядом старой формации. Ее необходимо увидеть ради темпа, идиотского сюжета, где в заставке мелькает уже бывший президент Путин, и, конечно, радиоуправляемых дронов.

Также случилось два крайне неоднозначных проекта, которые с разных позиций можно рассматривать как триумф и провал одновременно. **The Club** — примитивный одноклеточный шутер, с которым можно и нужно постараться завести дружбу. Если получится — найдете себе идеальную игру «на 15 минут». **Lost: Via Domus** строго противопоказана всем, кто не знаком с телесериалом «Остаться в живых». Но тут такое дело: половина редакции с замиранием сердца следит за развитием четвертого сезона и ежедневно штудирует ***www.lostpedia.com***. Специально для таких, как мы (и вы), у игры стоит сразу две оценки: для нормальных людей и для заслуженных «Лост»-гиков.

Imperium Romanum, достойное высказывание в жанре «как **Caesar**» от авторов **Glory of the Roman Empire**, вполне заслуживает внимания. Особенно учитывая, что с древнеримскими градостроительными симуляторами в последнее время ничего не происходит.

И, наконец, наш традиционный indie-уголок. **Audiosurf**, финалист IGF этого года, наконец, поступил в коммерческую продажу — и это чистый гипнотический транс по цене в $10 за копию. И еще одни молодые и независимые, шведы **Frictional Games** достойно закончили свою хоррор-эпопею во льдах. **Penumbra: Black Plague** оказалась ощутимо лучше первой части.

На этом у нас практически все, и мы снова пакуем вещи — в мире осталось еще несколько студий, в гостях у которых «Игромания» не побывала.

Олег Ставицкий, редактор

СЕГОДНЯ, МАМА!

- **Жанр:** квест ■ **Издатель:** Новый диск
- **Разработчик:** SkyMill ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,4 (2,4) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео

«Сегодня, мама!» — квест по мотивам одноименной повести Сергея Лукьяненко и Юлия Буркина. В ней два школьника, братья Коля и Стас, ищут приключений на одно место и успешно находят их на космической станции в далеком-предалеком будущем. На унылом фоне большинства отечественных квестов «Сегодня, мама!» выделяется простыми, но изящными головоломками. Чтобы отключить сигнализацию в музее, хулиганы запускают в сторону сенсоров бумеранг, найденный ими в отделе антропологии. А старенький сторож, которому вой сирены мешает спать, на третий раз просто-напросто выключает ее из сети. То есть игровой процесс получился не то чтобы очень оригинальным, но все-таки довольно интересным. Из других плюсов игры — неплохая визуальная стилистика: действие происходит в конце восьмидесятых, и видеоряд старается соответствовать духу той эпохи. Все эти квартирки, обшарпанные дворы и музеи вызовут легкую ностальгию у тех, кому за двадцать.

А вот с чем у игры настоящие проблемы, так это с чувством вкуса и режиссурой. Персонажи космической станции говорят на ломаном русском с сильным «межпланетным» акцентом. Интонация и смысловые ударения будто нарочно расставлены неправильно, и начинает казаться, что актеры получили текст за пять минут до начала записи длиною в один дубль. Герои постоянно отпускают идиотские шутки; реакция на бумеранг в инвентаре буквально следующая: *«Туда, сюда, обратно, тебе и мне приятно. А в кого попало — не очень»*. А на космическом корабле ребята отыскивают настоящий бульбулятор (устройство для раскуривания травы) и битых пять минут смакуют свою находку. И это, по мнению **«Нового диска»**, семейная игра! Вдобавок реплики слишком литературные, книжные, в реальности так не говорят. Устав от «полтергейста», играющего с сигнализацией, дедушка-сторож непременно разразится вычурной репликой вроде *«сейчас тут появится привидение самого Черчилля»*. Кстати, утверждается, что сценарий игры утверждал лично Лукьяненко. Мы подозреваем, что делал он это вслепую.

Вторая серьезная проблема игры — невыдержанный темп повествования. Что побег от родителей, что путешествие во времени происходят в одном настроении, картинки, музыка и палитра меняются с одинаковой периодичностью. Никакой эмоциональной кульминации, никаких приливов и отливов, только равномерный, «прогулочный» ход событий.

Продолжение, если верить разработчикам, не заставит себя ждать. Мы надеемся, что в нем уделят внимание не только игровому процессу и головоломкам, а также таким тонким вещам, как режиссура и подбор актеров. Это все-таки очень важно. Даже для семейной игры. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ДАЙВЕР. ТАЙНЫ ПОДВОДНОГО МИРА

- **Жанр:** аркада про море ■ **Издатель:** Новый диск
- **Разработчик:** BiArt ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,6 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео

Прошлогодний **«Дайвер. В поисках Атлантиды»** обернулся отличным (и чуть ли не единственным в своем роде) симулятором подводного спорта. Это была, простите за каламбур, очень глубокая игра: с лицензированным снаряжением, серьезной симуляционной моделью, вводным видеокурсом для начинающих ныряльщиков и нестыдным (хотя и не очень-то оригинальным) сюжетом про борьбу с неонацистами и поиски Атлантиды. Впрочем, если все вышеперечисленное вам не интересно, рекомендуем обратить внимание на **«Тайны подводного мира»**. Эта «облегченная» версия игры сделана специально для тех, кому хочется просто поплавать среди обломков затонувших кораблей и поглазеть на рыб. Все, что от вас будут требовать взамен — сделать десяток фотографий или, к примеру, найти несколько разбросанных по уровню золотых монет. Из снаряжения — только фотоаппарат, скутер и компьютер, отображающий параметры погружения. Никакой возни с декомпрессией и прочей шелухи. Все это, конечно, очень мило, но вот ведь незадача: вместе с сюжетом и симуляционными элементами из «Дайвера» исчезла и атмосфера приключения, за которую мы в свое время и полюбили эту игру. Остался только устаревший движок и увеселительные заплывы по дну морскому. Эдакая ухудшенная версия «Подводной одиссеи команды Кусто». — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: НОРМАНДИЯ

- **Жанр:** RTS/варгейм
- **Издатель/разработчик:** 1С ■ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет
- **Системные требования:** 2,6 (3,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

«1С» продолжает жонглировать разными версиями **«Второй мировой»**. Вслед за переизданием **Wargame Edition**, которое должно было усложнить и без того непростую игру, на сцене появляется **«Нормандия»**. И вновь надо отдать «1С» должное: владельцы оригинала получат «Нормандию» совершенно бесплатно — конечно, если смогут себе позволить скачать из интернета патч объемом 1,2 Гб.

Самое интересное в «Нормандии» — приложенная в качестве довеска фанатская модификация **JSH 1.1m**, которая добавляет в игру новые юниты. Кроме того, здесь позволено пользоваться чужой техникой: советские танкисты смогут прокатиться на трофейных «тиграх» и наоборот. Обе новых кампании — та самая «Нормандия» (за нацистов) и долгожданная «Оборона Москвы» (за Советский Союз) — рассчитаны на опытных игроков и предлагают сразиться с превосходящими силами противника. Особенно это касается «Москвы», где с помощью пехоты предстоит отразить наступление танков. Все остальное — приятные, но мелкие новшества вроде генератора случайных миссий. Обещанные бои в зданиях вновь отсутствуют. Вообще, надо признать — на полноценный аддон «Нормандия» никак не тянет. Это приятный бонус для поклонников оригинала, но не более того. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» ДЛЯ ФАНАТОВ

RED BARON ARCADE

- **Жанр:** симулятор безумного аса ■ **Издатель/разработчик:** Sierra Online/Stainless Games ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
- **Системные требования:** 2 (2,8) Гц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

«Красный Барон» — это прозвище легендарного немецкого летчика-истребителя Манфреда фон Рихтгофена, который, сбив около восьмидесяти вражеских самолетов, стал признанным асом Первой мировой войны. Его подвиги немецкая пропаганда превозносила до небес, о нем пишут книги и, конечно, делают игры с его участием (в том числе с участием пса Снупи).

Red Baron Arcade — как раз из числа последних. В ней мы, управляя крошечным самолетиком, уничтожаем противников тысячами. Дело обстоит так: красный истребитель зависает над каким-нибудь немецким городком с изумительно игрушечной архитектурой, а на нас со всех сторон летят враги. Зажимаем левую кнопку мышки и открываем огонь по безумцам. Пара точных очередей — и враг подбит, пылает огнем и взрывается. А мы зажимаем пробел, разгоняемся и обрабатываем свинцом новую жертву. А также сбрасываем на них бомбы и зарабатываем медальки «За отвагу». Игру отличают типично аркадные черты — простое управление, висящие в воздухе бонусы, а также задания вроде «защити три дружественных аэроплана» или «сбей пятьсот вражеских самолетов». Перед каждым из двадцати трех уровней можно выбрать и раскрасить альтернативную модель самолетика. В итоге имеем очень бодрую игру с умилительной визуальной стилистикой. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

FRITZ 11

- **Жанр:** шахматы как религия ■ **Издатель/разработчик:** Chess Base
- **Мультиплеер:** интернет
- **Системные требования:** 300 МГц (2,2 ГГц), 64 (256) Мб, 32 (64) Мб видео

Если какая-нибудь шахматная игра и может называться настоящим спортивным симулятором, то это **Fritz 11** — программа, которая, если верить официальному сайту, в 2006 году победила Владимира Крамника. В ней (занимает она, между прочим, целый DVD) есть огромный ворох полезных возможностей и приятных сюрпризов для шахматистов. Для партии можно выбрать специального тренера, который будет подсказывать лучшие ходы и обучать нас прямо во время игры. В специальной базе можно просмотреть около миллиона (!) партий, начиная с 1625 года и заканчивая сегодняшним днем. Там же — ролики от чемпионов шахматного мира, объясняющих принцип всяких стратегий миттельшпиля и ловушки вроде *«скушал пешку — проиграл партию»*. Для эстетов подготовлены трехмерные шахматные доски с модерновым дизайном и робот, напоминающий GLaDOS из **Portal**, в качестве оппонента. Но классическое 2D не в пример удобней. Кроме умного AI, можно в любой момент связаться с сервером ***www.playchess.com*** и сразиться с противниками из плоти и крови.

В общем, если захотите стать знатным шахматистом — Fritz 11 примет вас как Гарри Каспарова. Кстати, он сумел обыграть эту программу дважды (и еще дважды сыграл вничью). — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

MOFA RACER

■ **Жанр:** симулятор оловянного гонщика ■ **Издатель/разработчик:** media Verlagsgesellschaft/Visual Imagination Software ■ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет ■ **Системные требования:** 2,6 (3,2) Гц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Mofa Racer — это такой симулятор стойкого оловянного мотоциклиста. Который ездит по бетонным пейзажам, облепленным грубо раскрашенным картоном, пытается не столкнуться с клумбой и прийти к финишу первым. Вначале мы выбираем из нескольких моделей наименее уродливый мопед, раскрашиваем его в любимый цвет, затем выруливаем на трассу (гараж, провинциальный городишко, сельская местность) и трогаемся в путь. Никаких намеков на азарт или изыски вроде корректной физики. Если с чем-то столкнулись — будь то бордюр или стена — останавливаемся, отъезжаем назад и опять едем. О падениях и прочей досадной чепухе забудьте! Правда, врезаться придется часто — спасибо примитивному дизайну уровней (преобладают прямые углы). От этого процесса можно получать лишь особое, извращенное удовольствие. Графика серая, как грязь, анимации самый минимум, а музыка скребется в ушах надоедливыми мотивами. Причем удивительное дело — уровни грузятся долго, а системные требования для такой игры где-то на уровне Эвереста. Зато можно играть с кем-нибудь на одном компьютере, бороться в чемпионате или проходить трассы по одной. Можно даже установить рекорд по очкам и закачать его на официальный сайт игры! На момент написания этого текста там была ровно одна запись. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0

FARM VET

■ **Жанр:** симулятор кубического ветеринара
■ **Издатель/разработчик:** Legacy Interactive ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1,2 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

Некоторые разработчики окончательно решили похоронить детские мечты вроде желания «жить в деревне среди милых зверушек». В прошлом месяце вышла страшная как смерть игра «о животных» **Paws & Claws: Pet Resort**, теперь вот **Farm Vet**. По сути — это та же самая **Zoo Vet: Endangered Animals**, только теперь не с городским, а с сельским ветеринаром в главной роли.

По сюжету, главный герой прибыл на ферму и решил заняться благим делом — следить за самочувствием домашнего скота. Каждый день безликий фермер выдает нам поручения: повозиться со зверушками (ну там погладить или угостить малополигональной морковкой), голодных — покормить, а заболевших — вылечить. Выглядит примерно так: нажимаем иконку аптечки и видим через пару секунд на обследовательском столе больную свинку. Ее нужно детально обследовать, измерить пульс, замерить давление и так далее. Всего около тридцати инструментов. В конце мы должны волевым решением вынести верный диагноз из трех предложенных вариантов. Если врачевание пройдет успешно — в нашу копилку отправят пару десятков очков. Со временем закупаем лошадей, кроликов и прочий скот. Во все это играть скучно и страшно, однако, если среди вас найдутся фанатичные поклонники ветеринарии — попробуйте. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

G.B.R: ГРУППА БЫСТРОГО РЕАГИРОВАНИЯ

■ **Жанр:** тактический экшен ■ **Издатель:** Акелла
■ **Разработчик:** Openoko Entertainment ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2 (2,5) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

«G.B.R: Группа Быстрого Реагирования» — это беззастенчивый клон **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** польского разлива: разработчик — компания **Openoko Entertainment**, уже успевшая отметиться невменяемым экшеном **Dragonblade**.

Сходство G.B.R. с оригиналом поразительное. Судите сами: у нас есть международная антитеррористическая организация (на ее логотипе, кстати, красуется милейший гибрид бульдога и кролика-людоеда), набор и экипировка бойцов перед боем (тут придется тратить заработанные на заданиях деньги) и знакомый еще по самой первой **Rainbow Six** арсенал.

А еще обязательная высадка с вертолета и абсолютно идентичное Advanced Warfighter, построение миссий. Сюда же перекочевал и фирменный шлем «призраков», транслирующий перед глазами игрока фамилии напарников, простенький набор тактических указаний и даже изображения многочисленных советчиков, что раздают указания по ходу миссии. Но это, конечно, Ghost Recon для бедных: графика неказиста (при довольно-таки бесстыдных системных требованиях), тактическая составляющая в разы примитивнее, а напарники путаются в полутора соснах. Компенсируется это нечеловеческой меткостью противников и отсутствием возможности сохраниться во время миссии. Классика жанра «бюджетный экшен», не иначе. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК 3

■ **Жанр:** нецензурный квест
■ **Издатель/разработчик:** Акелла/Electronic Paradise ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1,5 (2,2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

«Провинциальный игрок 3» — русский (хотя и украинского происхождения) квест в самом мерзком его проявлении: с яркими признаками дурного вкуса, плоского юмора и гнилым душком низкокачественного трэша. Арт Билли, наш протеже с внешностью Брюса Уиллиса, в туалете входит в состояние зомби и засовывает кий в задницу соседу по кабинке. Причем насмерть. А когда нужно от трупа как-нибудь избавиться, наш гений меняет деревяшку на швабру с железным аргументом: «Подумают, что убила уборщица». Из таких вот «острот» и состоит игра. Правда, на этом издевательства над **Fahrenheit** заканчиваются. А начинаются шутки с участием известных личностей (точнее, их узнаваемых копий), таких как Путин, Энтони Хопкинс и персонажей телепередачи «Кривое зеркало».

Геймплей типичен: шныряем по мусорным локациям, манипулируем предметами, общаемся с угловатыми персонажами (ноу-хау: теперь после неправильного ответа игра может закончиться вовсе). Иногда катаем шары в примитивном бильярде. В 2004 году, когда вышла вторая часть серии (а первая — в 1997-м), такие поделки еще были в порядке вещей. Сегодня же они способны вызвать разве что смесь недоумения и брезгливости. Особенно если их разрабатывают авторы игры **«Отель «У погибшего альпиниста»**. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0

НЕБЕСНЫЙ СТРАННИК

WINDCHASER

Война, промчавшаяся кровавым ураганом над миром Энсаи, испепелила технологические достижения цивилизации. Чудовищное оружие стерло с лица земли крупные города и поселения, надолго погрузив мир во тьму. Выжившие в этой войне построили новое общество, где древняя магия тесно соседствовала с современными технологиями. На развалинах старого мира появились города, ведущие торговлю при помощи огромных воздушных судов. Один из таких кораблей и поступает в ваше распоряжение. Торговать, сражаться, искать древние артефакты или просто лететь, обгоняя ветер – решать только вам!

- Увлекательный сюжет, полный фантастических приключений
- Невероятные воздушные корабли, свободно парящие над миром Энсаи
- Захватывающие тактические сражения в реальном времени
- Великолепная графика, созданная на движке Shark3d
- Продвинутая ролевая система, позволяющая игроку развивать персонажей в соответствии с выбранным стилем игры

РЕКЛАМА

2008 Chimera Entertainment.
All rights reserved impressum

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

www.akella.com

STRATEGY/RPG

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

ЖАНР первый паркур-экшен

- **ИЗДАТЕЛЬ** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** Акелла
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - Серия GTA
  - Crackdown (Xbox 360)
- **МУЛЬТИПЛЕЕР** нет
- **ОБЪЕМ** Один DVD
- **САЙТ ИГРЫ** www.assassinscreed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,6 ГГц, 1 Гб, GeForce 6600, ATI X1600
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 2 Гб, GeForce 8800 GT, ATI HD 3000

ASSASSIN'S CREED

DIRECTOR'S CUT

Александр Кузьменко

Игра **Assassin's Creed**, про которую вы наверняка и так уже все знаете и без этой рецензии, — самое противоречивое явление игроиндустрии наших дней. Это игра, созданная одними из самых талантливых людей на Земле (это они когда-то придумали Сэма Фишера и переизобрели **Prince of Persia**) и спродюсированная женщиной с внешностью топ-модели, первый в новейшей истории эксперимент в жанре паркур-экшена и, наконец, главный объект для критики всей профильной прессы.

Вышедшая прошлой осенью консольная версия Assassin's Creed на Западе собрала полный репертуар оценок — от шести с половиной до десяти баллов — и заслужила все возможные виды наград: от «игры года» до «главного разочарования». Раскол наступил даже среди редакции журнала «Игромания». Когда после ночи беспрерывной игры я приходил на работу с покрасневшими, но сияющими от счастья и восторга глазами, мне навстречу выплывал жизнерадостный Антон Логвинов с заявлением о том, что «где-то на семерку «Асассин», может, все-таки тянет». Игорь Варнавский снимал на секунду наушники и добавлял: «Да, вышло так себе». Круг постепенно сужался: чуть позже Георгий Курган и Алексей Моисеев выступили с заявлениями в жанре «в целом все очень средне» — и в какой-то момент вдруг стало очевидно, что мой восторг разделяет только Олег Ставицкий (игру, правда, до этого еще не видевший).

Поэтому сейчас, друзья, состоится историческое попрание вселенской справедливости и беспристрастности — и на протяжении ближайших четырех страниц вас ждет самая субъективная, самая несправедливая и лишенная практически всякой критики рецензия на игру, которую автор этих строк совершенно искренне считает шедевром, прорывом и важнейшим явлением в игроиндустрии последних лет.

Генетическая память

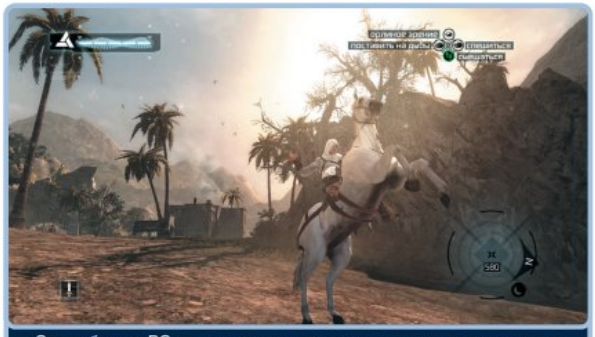
Если вы вдруг забыли, что такое Assassin's Creed («не знать» уж точно не могли — тот же журнал «Игромания» последние два года напоминал о нем чуть ли не каждый номер).

Итак, Assassin's Creed — это первый в мире паркур-экшен (что такое «паркур», надеюсь, нашим читателям объяснять не нужно), действие которого происходит на Святой Земле во время Третьего крестового похода. Наш главгерой по имени Альтаир — профессиональный средневековый киллер, асассин — по заданию своего наставника аль-Муаллима должен убить девятерых местных правителей (как крестоносцев, так и ставленников Саладина).

Тут есть один нюанс: с первого же анонса Assassin's Creed люди из Ubisoft настойчиво, но не слишком успешно пытались скрыть истинный сюжет игры. На E3 и GC двухлетней давности нам честно рассказывали об эпохе Третьего крестового похода, рассказывали о GTA-образном геймплее и тщательно смоделированном Иерусалиме и Дамаске... Не говорили только о том, что на самом деле действие Assassin's Creed происходит не в 1091-м, а в 2012 году, и не на Святой Земле, а где-то в тайных лабораториях корпорации «Абстерго Индастриз». Ее владельцы — дальние потомки рыцарей-тамплиеров (да-да, опять их) — проводят опыты над барменом по имени Десмонд Майлз, еще одним дальним потомком, но уже того самого Альтаира. При помощи прибора под названием «Анимус» неотамплиеры пытаются расшифровать генетическую память Десмонда, которая сохранилась в его ДНК. При помощи поочередно переживаемых воспоминаний о всех девяти убийствах они пытаются узнать об «Осколке Эдема» — некоем древнем артефакте, о котором, по идее, должен был знать Альтаир.

Сюжет игры развивается параллельно в двух направлениях: большую часть времени мы проводим в 1191 году, убивая крестоносцев, — а в перерывах (когда у «Анимуса» кончается заряд)

До изобретения пояса шахида на Ближнем Востоке было крайне сложно кого-нибудь убить, спрятавшись в толпе.



Слава богу, в PC-версии, в отличие от консольных, утомительные переезды в седле можно легко «промотать» в памяти.

К сожалению, совесть не позволяет нам рассказать о том, что происходит на этом скриншоте.

Пикантный момент: чем жестче вы прикончите этого охранника, тем выше вероятность того, что его товарища справа натурально стошнит.

возвращаемся в 2012-й и играем за Десмонда, который слоняется в трех комнатах лаборатории «Абстерго Индастриз», украдкой читает чужие емейлы на забытых ноутбуках, ведет философские беседы с профессором-тамплиером Уренном Видиком и пытается подружиться с его помощницей Люси.

Поначалу сюжет Assassin's Creed вызывает двоякое впечатление. Если, начиная игру, вы увидели секретную лабораторию и вдруг настроились на голливудский сценарий, то спешим огорчить — каких-то неожиданных ходов, закрученных интриг, резких поворотов и всего того, что мы обычно ждем от игр, которым потом ставим галочку напротив пункта «Классный сюжет», здесь нет даже близко. Зато есть гораздо нечто большее и глубокое.

Вся история об Альтаире и его девяти убийствах — это сложная, в чем-то, не побоимся этого сказать, даже философская притча о страстях человеческих. Цели Альтаира — высокопоставленные рыцари и вельможи — это воплощение главных людских пороков: один был одержим трусостью и поэтому без счета убивал всех вокруг себя, другой — праздностью и ради развлечения однажды напоил отравленным вином всех своих гостей, третий — боялся силы знания и поэтому приказал сжечь все книги в городе (точь-в-точь как фашистские идеологи). И чем больше целей убивает Альтаир, тем все больше начинает сомневаться: даже умирая, эти люди искренне верят, что все, что они делали, было во имя мира и некой высшей справедливости. И если в начале его сомнения служат лишь предлогом к очередному философскому диалогу с аль-Муаллимом, то ближе к середине игры у Альтаира начинаются серьезные духовные метания, которые в итоге приводят к необычной, но в общем-то ожидаемой развязке.

Город

Чтобы понять, как устроен внутренний мир игры, попробуйте представить себе (заранее прошу прощения) **GTA: San Andreas**, только мысленно замените американский штат на три детально смоделированных средневековых города (Иерусалим, Дамаск и Акра), замените негров на крестоносцев, мексиканцев на сарацинов, а спортивные машины — на арабских скакунов пегой масти — и получите почти законченное представление о том, как выглядит Assassin's Creed. Как и в GTA, ваша свобода практически никак не ограничена — запрыгнув в седло, вы можете в любой момент доехать от одного города в другой, вернуться в замок асассинов к аль-Муаллиму, выполнить любую необязательную миссию и т.п.

По мере выполнения убийств и открытия новых участков памяти усиливается ДНК-синхронизация с далеким предком, так что у Альтаира время от времени растет полоска «здоровья», а также «вспоминаются» приемы владения дополнительным оружием и не менее полезные в хозяйстве акробатические техники (о них позже). Чем дальше вы движетесь по сюжету, тем быстрее Десмонд проникает в воспоминания предка: из памяти постепенно выплывают дополнительные подробности — открываются ранее недоступные кварталы городов, появляются новые миссии и так далее.

Геймплей в целом строится так: получив очередное задание на убийство, вы приезжаете в один из городов и приступаете к расследованию. Самый простой способ получить информацию о будущей жертве — в ближайшем «бюро», тайном филиале ордена асассинов, обычно работающем под прикрытием книжной или гончарной лавки. «Смотрящий» вкратце докладывает об окружающей обстановке, дает пару наводок («послушай, что говорит народ на базаре у ратуши» и т.д.), а вот дальше уже начинается самое интересное.

Перемещаясь по улицам города, вы постоянно будете натыкаться на «ключи» к расследованию — маленькие дополнительные миссии. Они варьируются от совсем простых (сесть на ска-

Прыжок веры

Расправить в воздухе руки и шагнуть в пустоту — значит, совершить прыжок веры. Если вера сильна (а иного варианта в Assassin's Creed, к сожалению, не предусмотрено) — значит, кто-то добрый обязательно поставит внизу телегу с сеном.

В мире Assassin's Creed мощность врагов определяется по типу их шапок. Вот, скажем, мужчины в чалмах убиваются чуть ли не с первого удара.

мейку, подслушать, о чем шепчутся те двое у забора) до весьма сложных — в течение ограниченного времени и не поднимая тревоги «тихо» прикончить нескольких крестоносцев. Кроме того, встречается нечто более любопытное, например: уличная кража (обычно в толпе с чьего-то пояса тихо срезается кошелек с тайным письмом) или же мордобой (Альтаир подстерегает вражьего информатора в темной подворотне и бьет до тех пор, пока тот не выдаст все сведения). После того как выполните хотя бы три миссии-расследования, можно возвращаться в бюро и «перематывать» память вперед, ближе к моменту убийства.

Как только Альтаир оказывается на улицах города, вокруг вдруг обнаруживается нечто, очень похожее на все известные стелс-экшены последней пятилетки вместе взятые... Во-первых, все, что творится вокруг главгероя, это не хитрая имитация а-ля **GTA**, а сложная симуляция живого пространства в манере **Hitman** или **Splinter Cell**. Альтаир перемещается по городу, и буквально любое его действие мгновенно вызывает реакцию окружающих. Если вдруг вести себя неестественно: начать беспричинно бегать кругами или вдруг полезть на стену дома (об акробатике ну буквально еще чуть-чуть позже!), прохожие начнут собираться внизу, показывать пальцем и кричать в спину всякие средневековые проклятья («Чтоб твою душу шайтан забрал, акробат, ***!») — и вообще, всячески привлекать лишнее внимание. Ближайшие патрули городской стражи, естественно, заинтересуются стихийно собравшейся толпой и в лучшем случае просто примут Альтаира за городского сумасшедшего.

Еще в Assassin's Creed впервые в современной истории экшенов реализована такая штука, как «поведение в толпе». Медленно двигаясь в гуще толпы и для конспирации накинув на лоб капюшон, вы вряд ли привлечете к себе серьезное внимание. А если вдруг решите пробежаться и случайно собьете с ног какого-нибудь выворачивающего из-за угла паломника, то на его дикие крики обязательно сбегутся все местные дружинники. В игре реализована даже одна уникальная вещь: перемещаясь даже в самом плотном людском потоке, вы можете аккуратно пробираться через чужие плечи, в буквальном смысле разгребая себе дорогу руками (вы там считайте, считайте инновации).

Этот человек убийца!

Когда вас все-таки рано или поздно заметят и кто-то рядом с вашим плечом крикнет ключевую фразу «Я узнал его, этот человек — убийца!», начнется (да-да, мы подходим к главному) та самая акробатика и паркур. Типичная погоня в Assassin's Creed выглядит так: Альтаир бежит по улице, перепрыгивая через торговые прилавки и сбивая женщин в паранджах, потом взбирается на отвесную стену — перехватывается рукой за балкон, подтягивается, цепляется за балку, отталкивается от стены ногами и исчезает на каком-нибудь чердаке. И что самое приятное — все эти перехваты, зацепы и прыжки по крышам делаются по нажатию буквально одной кнопки.

Когда Альтаира зажимают в углу и доходит очередь до рукопашной, включается еще один зрелищный аттракцион. Боевая система поначалу кажется сложной и не всегда логичной, но, разобравшись с управлением, вы вдруг с удивлением обнаружите, что научились перехватывать чужие выпады и разбивать захваты, ну а после того, как освоите красочные добивания (перебить стражнику ногу и вторым ударом насквозь проткнуть мечом горло — это по местным меркам еще так, разогрев), то главгерой начнет вытворять на экране что-то страшное. Для каждого последнего удара камера выбирает самый смачный ракурс, а перед глазами постоянно мелькают кадры: мелькает меч, хлещут длинные фонтаны чьей-то крови — потом резкий отъезд назад, и в новом ракурсе вы вдруг краем глаза замечаете выбегающее из-за угла подкрепление. Учитывая то, что с каждым новым эпизодом Альтаир разучивает какой-нибудь очередной хитрый асассинский прием, к концу игры боевые сцены превращаются в натуральный танец с саблями.

Впрочем, научившись правильно себя вести в толпе и освоив «тихие» способы удаления охраны (быстрый удар спрятанным под запястьем ножом или метательный кинжал в спину), то можете свести количество драк до минимума. Впрочем, с большинством главных целей сражаться все-таки придется — их многочисленные охранники, только почуяв угрозу, тут же начинают чуть ли не своим телом закрывать хозяина.

На этом месте необходимо сказать и одну неприятную вещь: несмотря на всю простоту управления, при помощи мыши и клавиатуры научиться действительно виртуозно управлять всеми движениями Альтаира крайне сложно. Пройдя треть игры при помощи комбинации мышь+клавиатура, автор этих строк в итоге не выдержал и воткнул в USB-порт геймпад от Xbox 360. Да, вроде для PC-версии разработчики специально придумали огромное количество разных раскладок и поддержку типов мышей (двух-, трех- и даже пятикнопочных), но с геймпадом (под который, собственно, и была изначально заточена игра) все равно получается гораздо быстрее переключаться между разными режимами поведения и приемами в бою. Да и вообще, друзья, в нашу эпоху тотальной мультиплатформенности играть на PC с подключенным геймпадом уже давно вполне нормальное явление, и, честное слово, если раньше у вас вдруг не было повода его купить, то уже, может, хоть ради Assassin's Creed?

Секрет

А теперь о плохом. Несмотря на все вышеописанное счастье, скачки по крышам, красивые драки и перемещение в толпе, это, по сути, все, из чего состоит эта игра. В первую очередь Assassin's Creed ругают за, извиняюсь, *ограниченность* геймплея: может быть, в первый или второй раз подслушивать чужие разговоры или хлестать по щекам языка в темной подворотне еще интересно, но когда все то же самое предлагают проделать раз в десятый, терпения хватает не у всех. Спасибо авторам — в PC-версии они всячески пытались разнообразить жизнь асассина и добавили четыре вида дополнительных миссий-расследований

Лучников, патрулирующих крыши, лучше всего убивать тихо, а потом внимательно следить, чтобы тело не скатилось вниз под ноги его наземным товарищам.

Чтобы посмотреть на панораму с креста собора в Акре, вам придется карабкаться по оконным решеткам и подоконникам минут десять реального времени.

Основано на реальных событиях

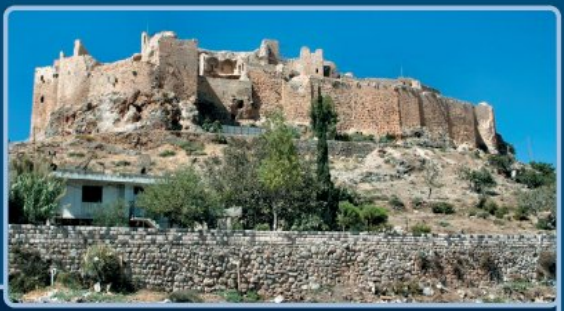
Несмотря на то что Assassin's Creed — это чистой воды научная фантастика, общий сюжетный «бэкграунд» игры имеет вполне реальную историческую основу. Так, например, орден асассинов (от арабского «хашашин», что дословно означает «употребляющие гашиш») действительно существовал в раннем средневековье и активно действовал на Святой Земле и даже за ее пределами. Но, в отличие от игры, где Альтаир и его братья чуть ли не с иронией относятся к большинству известных религиозных учений, настоящие хашашины были членами секты исмаилитов шиитской ветви ислама.

Немногочисленные, но обладающие строгой внутренней дисциплиной и иерархией, хашашины беспрекословно подчинялись своему лидеру Хасану ибн-Саббаху (известному также как «горный старец») и крайне редко ввязывались в открытые конфронтации, предпочитая уничтожать своих врагов руками профессиональных сектантов-убийц.

Далее. Действие игры разворачивается в 1191 году в самый разгар Третьего крестового похода. К тому времени реальные хашашины укрепились на севере современной Сирии в построенной еще византийцами крепости Масйаф (в игре именно туда возвращается Альтаир после каждого успешно выполненного задания).

Прототипом наставника Альтаира — аль-Муаллима (буквально: «сына учителя») — послужил второй глава ордена хашашинов Рашид ад-Дин ас-Синан, известный своей жесткой политикой как в отношении крестоносцев, прибывающих на Святую Землю, так и местных исламских правителей и военачальников. Некоторые источники указывают, что по его личному приказу были убиты несколько сотен европейских и восточных аристократов, причем рассказывалось, что «*цари — находили свою смерть прямо на троне, а богачи — в своих опочивальнях*». Настоящий же, исторический аль-Муаллим (он же Абу Абдаллах Мухаммед аль-Хариси аль-Багдади) тоже был шиитом, однако никакого отношения к секте исмаилитов и уж тем более к хашашинам не имел. Он жил в Багдаде почти на сто лет раньше происходящих в игре событий и был известным исламским историком и богословом.

Наконец, как минимум пятеро из тех людей, которых Альтаир убивает по ходу сюжета, также были историческими личностями, а некоторые даже обошлись без прототипов и были названы своими реальными именами. Например, главный злодей Assassin's Creed — крестоносец Робер де Сабле. О реальном де Сабле мало что известно — в 1191 году он таинственным образом встал во главе ордена тамплиеров (хотя до этого даже в нем не состоял), сотрудничал с Ричардом Львиное Сердце и умер при невыясненных обстоятельствах. Игра интересным образом развивает эту историю и чуть ли не объясняет реальной причиной Третьего крестового похода личное соперничество между де Сабле и аль-Муаллимом.



Замок Масйаф — как он выглядит в игре (время действия: конец XII века) и в наши дни.

(эскорт, охота на лучников и т.п.). На освоение всех нехитрых правил Assassin's Creed у вас уйдет максимум часа полтора — и за это время вы совершенно точно определитесь со своим отношением к игре. Скажем, она не лишена атмосферы — несмотря на всю научную фантастику, здесь есть неповторимая атмосфера настоящего, дикого и неумытого средневековья, каждый из городов отличается своей особенной архитектурой, настроением и даже цветовой гаммой. Наконец, геймплей всячески освежают вышеописанные правила поведения в толпе, что придает Assassin's Creed какого-то необычайного чувства жизни и ощущения чуть ли не полной реалистичности происходящего.

Секрет в том, что если по каким-то причинам вам от игры достаточно хорошей атмосферы и инновационного геймплея, то вы останетесь с Assassin's Creed до конца, если нет — то лично для вас это и будет «где-то на семерку, может, тянет». Тут все просто — либо вы сразу проникаетесь геймплеем и атмосферой и потом, пардон, претесь до самых финальных титров, либо с точностью наоборот. В этом смысле Assassin's Creed — одна из самых противоречивых игр последней пары лет, но несмотря на то, понравится она вам или нет, попробовать необходимо решительно всем, кто неравнодушен ко всей этой игроиндустрии.

■ ■ ■

Отдельно лишний раз хочется отметить, что на PC, похоже, все-таки настала эпоха хороших портов. За исключением управления (геймпад, друзья, геймпад), игра вылизана не хуже того же **Gears of War**. За пару месяцев до релиза в интернете поползли слухи о каких-то невменяемых системных требованиях Assassin's Creed (тогда шла речь о 4 Гб памяти и прочих ужасах) — так вот, даже они не оправдались. На системе вроде той, что у нас записана в «рекомендуемой» конфигурации, игра честно выдает 30-35 кадров в секунду на максимальном разрешении 1900x1200. Правда, графика здесь, как теперь говорят, «не **Crysis**», но в целом все сделано на стандартно-высоком уровне современного некстгена.

Что же касается версии от «**Акеллы**», которая будет официально продаваться у нас, то с ней все получилось неожиданно очень хорошо. То есть, конечно, это не самая лучшая локализация на Земле, но вся кондовость текстов искупается просто-таки шикарной работой актеров. Русские голоса для персонажей Assassin's Creed подобраны практически идеально и даже ни разу не скатываются в лишний пафос (хотя сюжет и все прочее обязывают). В общем — наши поздравления локализаторам: не убить местную атмосферу переводом на язык Пушкина было явно непросто. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Все еще единственная игра в жанре паркур-экшена, которую можно одинаково успешно как критиковать, так и объявлять шедевром. Если у вас есть интерес к оригинальному геймплею, любовь к эстетике эпохи крестовых походов и геймпад — Assassin's Creed может легко стать персональной игрой года.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ЖАНР Командный шутер

- **Издатель** THQ
- **Разработчик** Kaos Studios
- **Похожесть**
  - серия Battlefield
  - Enemy Territory: Quake Wars
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем** Два DVD
- **Сайт игры** www.frontlineswar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео

FRONTLINES
FUEL OF WAR

Стас Ломакин

Если есть среди разработчиков студия, знакомая со вселенной **Battlefield** лучше, чем ее авторы, то это, без всякого сомнения, наши герои из **Kaos Studios**. Как вы могли прочитать в превью (см. январскую «Игроманию», материал «Нефтедоллары онлайн»), ньюйоркцы начинали свой путь с разработки модов для **Battlefield 1942**, что вылилось в практически самостоятельный проект **Battlefield: Desert Storm**. Далее, как известно, последовало приглашение поработать над второй частью Battlefield, после чего Kaos Studios окончательно поняли, что пора натягивать идеи на свой же каркас. И натянули — так получилась **Frontlines: Fuel at War**.

У нас имеется сложившаяся терминология для обозначения сходства между различными проектами: «наследник», «потомок» или — более уничижительный — «клон». В целом Frontlines скорее относится к наследникам, чем к клонам. Но ставить у ее истоков один лишь Battlefield было бы неверно. За прошедшие год-два многопользовательские шутеры с пометкой «командный» разрослись густым кустарником и сформировали свой, отдельный жанр. В его основе — ориентация не на сложность и замысловатость, а на красочность и разнообразие боя. Иначе говоря, все эти выборы классов, оружия и прочее — лишь небольшая прелюдия к боевым действиям на просторной карте в компании танков, джипов, вертолетов и самолетов. Ближе всего к этой концепции, безусловно, Battlefield, но есть, к примеру, и **Enemy Territory: Quake Wars**, которая отличается большей приземленностью. Так вот, Frontlines находится где-то между этими двумя играми.

Москва 2024

Несмотря на то, что многопользовательская доминанта во Frontlines видна невооруженным взглядом, без одиночной кампании тут не обошлось, и мы принялись изучать игру именно с нее. Kaos Studios ничего не стоило настрогать 15-20 уровней, представляющих из себя бот-матчи, и снабдить это пятью-шестью роликами в жанре «*они ранили мою сестру, я отомщу*» (это мы тут непрозрачно намекаем на **Unreal Tournament 3**). Но нет, ничего такого не произошло. Во Frontlines имеется семь уровней, связанных внятным, хоть и не самым лучшим сюжетом (ох, о его подробностях см. справку неподалеку). Зато с неплохими кат-сценами заставками. То есть в Unreal Tournament 3 любой сколько-нибудь знакомый с шутерами игрок мог сразу приниматься за

Дрон в дуэли с танком, как ни странно, имеет все шансы на победу.

Переносной railgun укладывает танк в два попадания. Привет, дисбаланс!

ПРАВДА!

В одном из начальных роликов, помимо ВВП, фигурирует некто, напоминающий депутата Митрофанова.

Год 2024, планета Земля. Запасы черной раздорной массы под названием нефть подходят к концу, цены за баррель достигают абсолютного потолка, достаток жителей планеты неуклонно падает, что приводит к всеми ожидаемой третьей мировой войне. Конфликт, как водится, двусторонний: доблестные воины Запада West Coalition против Red Star Alliance в составе Россия-Китай. Репортер Уэйн Эндрюс (Wayne Andrews) ведет прямой репортаж с крестового похода Запада на непокорный Восток, следуя вместе с отрядом West Coalition прямо к столице нашей Родины. Посмотреть, как представляют себе жители города Нью-Йорка стольную Москву, — еще один стимул прохождения одиночной кампании. Ничего сногсшибательного и оригинального там ждать не стоит, но вот, например, вывеска «*ПЕНА ПИВА*», упомянутая Олегом Ставицким в превью, — чистая правда. Местные объявления и вывески — это вообще повод для отдельного разговора. Указатель «*Автомобильная дорога Алматы — Усть-Каменегорск*», который впервые демонстрируют на третьем уровне, затем настигает нас уже на подступах к Москве, а знамена «Правда!», выдержанные в стилистике одноименной газеты, — ключевой лозунг Red Star, коим пестрят стены муниципальных зданий. Ну а в остальном тут, конечно, сплошной «редалерт», только без чувства юмора. Готовьте, в общем, водку и медведей!

мультиплеер ввиду того, что в сингле ловить ровным счетом нечего. А здесь познакомиться с игрой весьма приятно и в одиночку.

Первая же высадка на славную землю Туркменистана (отсюда Frontlines берет начало) потихоньку готовит игрока к грандиозным масштабам сражения. Поначалу масштаб выражается хотя бы в количестве врагов на квадратный метр. Даже учитывая то, что бок о бок с тобой воюют не менее матерые коллеги, а отстреливать туркменское сопротивление пока что весьма легко, с самого начала начинаешь задумываться над тем, куда бежать в следующий момент. Стоит привыкнуть к двум вещам: во-первых, враг набегает быстро и словно ниоткуда; во-вторых, из этого же ниоткуда на крышах зданий и балконах возникают серьезные мужчины с ракетницами. В общем, самая что ни на есть круговерть, как мы любим.

Разброс заданий на всех уровнях невелик — захват вражеских точек и уничтожение объектов. К концу игры дело доходит до абсурда: ура, мы захватили здание Министерства финансов, а теперь нужно захватить здание Министерства культуры! Ни дать ни взять рабочие будни оккупантов. В этом случае рекомендуем забыть о сюжете как о недоразумении и просто наслаждаться процессом. Думать в Frontlines вообще лучше не более пары секунд — больше вам едва ли дадут. Даже если залечь со снайперской винтовкой в 200-300 метрах от цели, с первыми жертвами в стане врага начинается паника, нас замечают — и вот мы уже бежим в поисках новой, хоть сколько-нибудь безопасной для снайпера позиции. Бестолковая и легко устраняемая пехота продолжает брать количеством до тех пор, пока в дело не вступает бронетехни-

Чудеса ловкости тут — это обвешать вражеский танк C4.

Всего лишь первая волна атаки. Таких тут за один заход может быть минимум три.

Знакомьтесь, столица нашей родины, город Москва.

Мультиплеер на ладони: 6 видов выкладки, 4 класса.

ка: с этого момента думать следует уже в новом ключе, но так же быстро. Если слабому БМП хватает двух попаданий из ракетницы, то уничтожить танк собственными силами уже весьма проблематично. Для более сложных задач существуют соответствующие средства, и тут самое время поговорить о главном во Frontlines. Как все уже, должно быть, догадались, речь идет о дронах.

Непилотируемые боевые аппараты — главная и заслуженная гордость Kaos Studios. Вся гамма чувств, а заодно и польза от этого ноу-хау лучше всего поясняется на живом примере. Итак, очередная военная база в районе города Алма-Аты. Ураганные бои с врагом привели к потере ценной боевой единицы — танка, но основная опасность, судя по всему, миновала, и наш боец впереди бежит по направлению к очередной точке. Тут Frontlines выкидывает очередной фортель: на выходе из-за угла мы обнаруживаем пару танков при поддержке неунывающей пехоты. Оценив всю трагичность положения, заходим за угол и достаем из бездонного кармана его — TR1 Tiger Runner Assault Drone, маленький и чем-то даже трогательный танк. На ближайшие минуты он станет нашими глазами, ушами и руками, и при удачном стечении обстоятельств противник лишится одного танка. Следом за ним следует TC1 Tiger Claw Attack Drone, такая же небольшая и трогательная смерть (теперь летающая) для оставшейся пехоты. Порхать как бабочка, жалить как пчела — святые заветы Мохаммеда Али во Frontlines оживают с новой силой.

Порой от количества врагов играть становится совсем невыносимо, но, матерея с каждым уровнем, мы приближаемся к Москве, где в сюжетной кампании Frontlines случается точка. Будьте уверены — едва ли что-то удивит вас в финальном сражении. Если вы без обмана дойдете до самого конца, то будете в состоянии голыми руками расправиться с танками, вертолетами — и единственной вашей задачей будет применить все эти знания вместе. По возможности как можно быстрее.

Замыкая круг

Проблему многопользовательской составляющей Frontlines лучше определить сразу. Закрытый мультиплеерный бета-тест продолжался примерно полтора месяца, за которые, как водится, доверенные лица сообщали разработчикам, где и что нужно подправить. Подправлено было немало, но проблемы с балансом остались до сих пор. Они заметны еще в сингле, при обращении с обычным оружием: у штурмовой винтовки вышел перегиб с разбросом пуль, снайперская винтовка наверняка убивает со второго раза и перезаряжается за секунду. Нездоровой мощью обладает и техника, но это касается всего парка Frontlines, а не отдельных его представителей. Автопарк тут перекликается с Battlefield, а точнее говоря — с тем самым Desert Storm. В сингле нам дали пощупать почти все доступное вооружение, кроме, например, самолетов. Управление авиацией дается полегче, чем в Battlefield, но для непривыкших окажется нелегкой прогулкой. Большинство танков, вертолетов и самолетов снабжено, цитируем, «*передовыми системами слежения и прицеливания*». Так вот, эти самые передовые системы не только окрещены читерскими, но и требуют невероятной ловкости рук, чтобы увернуться от снаряда. Умирают в мультиплеере Frontlines очень быстро, это касается как пехоты, так и всего остального.

Режимов игры всего два: «frontlines» и «squads». Первый основан на захвате точек, второй, как следует из названия, на тщательно подготовленной командной игре для уничтожения врага. Классы бойцов стандартны — свои роли отводятся штурмовикам, снайперам, спецам по уничтожению наземной техники и авиации, операторам дронов. Назначение при этом вариативно — штурмовик может стать снайпером, сменив выкладку. Дронов может запускать каждый, не говоря уже о пилотируемой технике, у нас тут все летчики.

Судя по возможностям и представленной во Frontlines технике, мы в итоге приходим к выводу, который уже прозвучал в нашем превью. Fuel of War — действительно один из последних представителей старой жанровой формации. Это не означает, что техника или классы сделаны плохо. Просто образ задорного командного шутера постепенно исчерпывает себя в своем нынешнем виде. Просматривая релизы последних лет, можно заметить, что история, как обычно, описывает круг: от полной аркадности к серьезной симуляции и претензиям на реалистичность, а затем обратно. Frontlines, безусловно, яркая и крепкая игра, но на одних дронах далеко не уедешь.

■■■

На своем поле Frontlines: Fuel of War практически по всем статьям обходит Enemy Territory: Quake Wars. После жанрового высказывания Kaos Studios становится понятно, что вклад **Activision** и **Splash Damage** мы в свое время сильно переоценили. И в сегодняшней картине мира Quake Wars заслуживает в лучшем случае 7 баллов.

Frontlines глубже, разнообразней, ярче, интересней. Технически третий Unreal Engine выглядит попроще, зато сидит как влитой, без тормозов и проволочек. Единственная проблема с подтормаживанием, скорее всего, будет исправлена к моменту выхода журнала, а пока лечится выставлением параметра «Foliage» на минимум. Впрочем, Quake Wars — это, по сути, заблудшая овца жанра, а вот с серией Battlefield разговор выйдет более серьезный. Fuel of War — достойный продукт от людей, достаточное время поваривших внутри шведской **DICE**. Но говорить о полноценной замене и смещении лидера мы бы не стали. Тут скорее подойдет термин «альтернатива». ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Крепкий, компетентный командный шутер старой формации: жанр в скором времени явно ждут серьезные изменения. Назрело.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,5 ХОРОШО

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

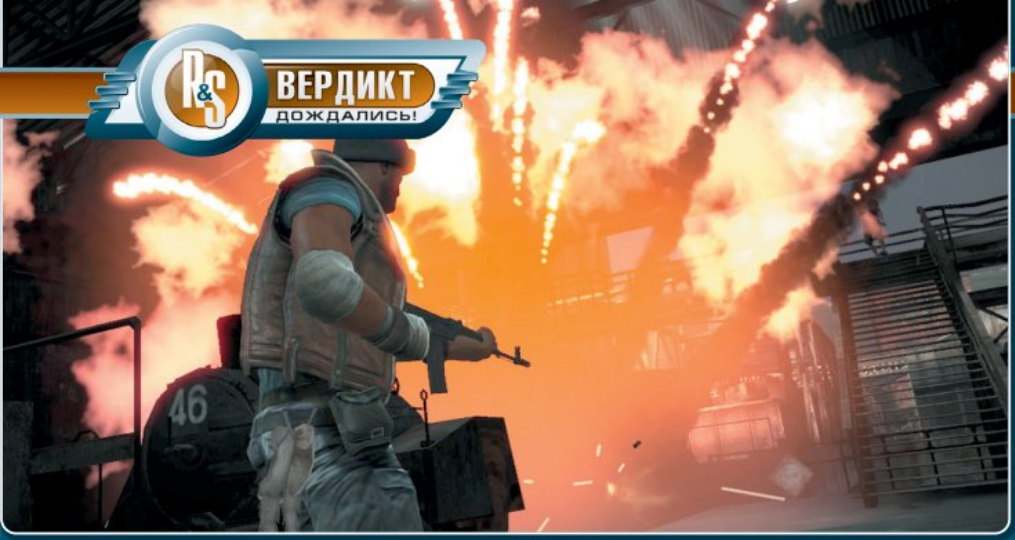
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ

1С® ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Sky Fallen Entertainment. Все права защищены.
РЕКЛАМА

SKY FALLEN



THE CLUB

Стас Ломакин, Олег Ставицкий

ЖАНР Аркадный автомат

- **Издатель** SEGA
- **Разработчик** Bizarre Creations
- **Издатель в России/локализатор** Софт Клаб
- **Похожесть**
  - House of the Dead
  - серия Sonic the Hedgehog
  - серия Unreal Tournament
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - локальная сеть
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.bizarrecreations.com/games/the_club

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Основным условием, при котором можно трезво оценивать **The Club**, является желание эту игру понять. Играть при этом следует двумя способами: сначала попробовать одолеть все 8 турниров в один присест, а потом (вот и второй вариант) поигрывать в нее время от времени. The Club, самое необычное и одновременно старомодное произведение этого года, совмещает **SEGA**-традиции **House of the Dead** и **Sonic the Hedgehog** с киберспортивным драйвом первого **Unreal Tournament**. Это очень простая, если не сказать примитивная игра, которую довольно сложно полюбить. Но если преодолеть первичное непонимание, то с The Club может случиться довольно крепкая любовь.

Кроличьи бега

The Club с первых же минут начинает генерировать очень необычное, забытое, казалось бы, ощущение. Удивительно это говорить, но сеансы общения с игрой больше всего напоминают времяпрепровождение в зале аркадных автоматов. Это такие, помните, гигантские машины, где еще монетки нужно кидать.

Сюжет, в общем, соответствует. Оправданием всей творящейся на экране мясорубке служит некий Клуб, в который насильственным образом затащили восьмерых (двое из них станут доступны по ходу игры) не самых приятных людей. Среди прочих на выбор предлагаются: гигантский русский мужлан по фамилии Драгов, японский юноша с розовым мишкой на брелоке, нечто в желтом капюшоне и украшенный дредами позер. Помимо внешнего вида, герои различаются количеством звездочек в трех "S": Stamina, Speed, Strength (выносливость, скорость, сила). Выбор персонажа в точности восстанавливает в памяти визиты в тот самый игровой зал: за спиной уже сгрудились все прогульщики района, а вы внимательно разбираетесь с характеристиками, любуясь, на самом деле, нарочито идиотскими моделями персонажей.

Для того чтобы понять наше недоумение по поводу всей этой затеи, достаточно ознакомиться с внутренним устройством The Club. Итак, вся игра — это 8 (восемь!) уровней, каждый из которых вам предстоит пробежать несколько раз в разных направлениях. The Club — это набор из трех дисциплин: Time Attack, Sprint или Siege. На деле разновидностей больше, но эти три лежат в основе всех упражнений. Принцип прохождения уровней и набора очков прост: вы Соником супер-ежиком на амфетаминах несетесь через уровень, сотнями убиваете врагов (изобретательность и серийность поощряются) и постреливаете по бонусным табличкам с черепами.

Ваши задачи различаются в зависимости от режима. В случае со Sprint игра предлагает как можно быстрее добраться до выхода. Time Attack — кольцевые гонки наперегонки с таймером (каждый убитый враг, задетый чекпойнт и отстреленная табличка добавляют лишние три секунды). И наконец, Siege, где необ-

За убийство этого товарища через окошко щита полагается награда под названием «Penetrator».

По количеству надписей на экране The Club легко спутать с любой консольной аркадой.

Не верьте этому кадру: все подобные сцены вы увидите периферийным зрением, пролетая на сверхзвуковой скорости.

Разрушаемость тут, конечно, ни на что не влияет, но вы гарантированно дадите лишний залп по колонне, даже если за ней никого нет.

ходимо выстоять осаду в течение некоторого времени, не покидая очерченную территорию.

Hedgehog Tournament

The Club — это первая попытка **Bizzare Creations** ступить на территорию шутеров. До этого они заметно перебрали сразу два жанра: автогонок (консольная **Project Gotham Racing**) и top-down аркад (**Geometry Wars: Retro Evolved**). Сотрудники Bizzare Creations обладают удивительным качеством. Они берут привычную, казалось бы, схему и собирают по ней продукты, которые работают в среднем в три раза быстрее и аркадней, чем любой другой представитель этого же жанра. Это очень редкое свойство для игры, когда вы, сжав все имеющиеся в организме мышцы, закусив губу и выпучив глаза, играете, привстав со стула, отсчитываете секунду до окончания комбо и в истерике бьете кулаком, когда все срывается.

Так вот, The Club работает именно таким образом. Это шутер от третьего лица, наделенный драйвом и механикой «Соника супер-ежика». Это **Unreal Tournament**, от которого отрезали все лишнее и прикрутили совершенно аркадные комбо. Базовые принципы таковы: как только вы совершите первое убийство, в правом верхнем углу включается таймер, который отсчитывает время до окончания комбо. Ваша задача — не дать ему дойти до нуля. Сделать это можно двумя способами: либо убить очередного врага, либо взорвать ту самую табличку с черепом.

Количество начисленных очков зависит от трех параметров. Во-первых, расстояние: чем дальше враг, тем выше ценится его убийство. Во-вторых, тип противника: если он укрыт за щитом (такое бывает) или строчит из пулемета, то за таких врагов очков дают, конечно, больше. Ну и меткость: выше хедшота The Club ценит только серию хедшотов.

Наконец, тут всячески поощряется актерское мастерство. К примеру, можно выкатиться из-за угла и на одном дыхании уложить всех присутствующих в комнате. Или, пробив деревянную дверь, расстрелять сразу нескольких врагов. Или перемахнуть через ограду, спрыгнуть на второй этаж и… ну, в общем, понятно.

Времени на раздумья, как правило, нет, да и незачем — благодаря указателям игра заставляет вас двигаться практически на инстинктах. Тут задействуются очень близкие к киберспортивным рефлексы: The Club учит ценить каждую секунду, принимать сотню верных решений в течение одного забега через комнату и — главное — держать ритм.

Это важнейшее свойство любого игрока в The Club — умение поймать амплитуду. При должной сноровке комбо, запущенное в начале уровня, продержится вместе с вами до конца забега, а это высший пилотаж. Сложность измеряется четырьмя уровнями, один из которых становится доступен лишь в самом конце. Основной момент тут заключается в раскладе на итоговой таблице — если на «Casual» занять первое место в общем зачете можно, попросту пробежав соревнование до конца, то уже на следующей ступеньке («Reckless») с таким результатом не пустят и в первую тройку. А первая тройка на «Reckless» — это, если что, 700 тыс. очков минимум.

■ ■ ■

На этом, в общем-то, все. В предыдущих строках The Club описан практически с потрохами — рассказ про оружие и врагов можно оставить за кадром: вы вряд ли обратите на них внимание. При всей крутости своей концепции The Club потрясающе ограничен: бежать можно только согласно указателям, эффектно перемахнуть через балкон — только там, где тебе просигнализирует специальный знак (раз 20-25 за всю игру). Взлетающие от взрывов автобусы и здания — достояние скриптовых сценок. Игроку остается только палить по специально расставленным бачкам с горючим и (вот спасибо) стеклам.

Главный вопрос тут — готовы ли вы к такому времяпрепровождению? Это действительно очень примитивно, «консольно», если хотите. Это длинные комбо, гигантские надписи на экране, сводные таблицы в конце каждого уровня и примитивные характеристики персонажей. Но в этой простоте скрывается нешуточная глубина: простая аркадная механика The Club затягивает, как любой виртуальный тир или казуальные, простите, игры. И в данном случае все вышесказанное — искренний комплимент.

P.S. The Club требует обязательной регистрации в Windows Live. В противном случае вам не светит даже сохраниться. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Соник Супережик» встречается с Unreal Tournament. The Club — это аркадный автомат, прикидывающийся, в целях маскировки, шутером от третьего лица.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,5 ХОРОШО

ЖАНР Интерактивный Lost

- **Издатель**
  Ubisoft
- **Разработчик**
  Ubisoft Montreal
- **Издатель в России/локализатор**
  - Новый диск
  - Lazy Games
- **Похожесть**
  Uru: Ages Beyond Myst
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Количество дисков**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  http://lostgame.us.ubi.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

LOST

VIA DOMUS

Степан Чечулин

Если вы хотя бы краем глаза следите за приключениями группы выживших после крушения рейса Oceanic 815, то наверняка знаете, что телесериал Lost («Остаться в живых» по версии телеканала ОРТ) практически полностью построен на тайнах. «Лост» составлен из диалогов, недосказанностей, недоговорок и десятков флэшбеков, которые знакомят вас с непростыми судьбами главных героев. Как на такой зыбкой почве выстроить полноценную игру, нам с самого начала было не очень ясно. Как, похоже, и самим **Ubisoft Montreal**.

Путь домой

Lost: Via Domus — развлечение, предназначенное строго для поклонников сериала. Это не привычные слова, которыми обычно сопровождается любая брендированная игра. Для непосвященного человека все местные события окажутся в лучшем случае непонятны. Провести четыре незабываемых часа смогут только те, кто, затаив дыхание, отсмотрел все четыре сезона, наизусть знает историю каждого персонажа и ежедневно штудирует ***www.lostpedia.com***.

Авторы, в этом им не откажешь, очень четко представляют себе свою целевую аудиторию, так что внимание к деталям (несущественным, конечно, для тех, кто не знаком с первоисточником) поразительно. Пытливый игрок найдет в кустах искореженную, легендарную уже теперь инвалидную коляску Лока, испытает на себе фирменное хамство Сойера и даже получит по морде от Саида. Всем, кто предыдущее предложение расценивает как горячечный бред, лучше перевернуть страницу прямо сейчас.

Потому что Via Domus демонстративно игнорирует всех непосвященных. Зато подготовленный игрок влюбляется в игру практически моментально. Она генерирует очень важное и редкое чувство причастности к важнейшим событиям сериала. Via Domus очень умело имитирует все ключевые черты своего прообраза. Игра разбита на семь классических серий, с непременным «*previously on Lost*», серыми буквами в заставке и обязательной кульминацией в конце каждого эпизода. Когда вы впервые увидите фирменный логотип на черном фоне и знакомую музыку, может показаться, что у Ubisoft все-таки получилось.

Но на самом деле Via Domus только и может, что создать правильные ощущения и настроение. И то только для тех, кто к этому готов. Мы бегаем по джун-

Да-да, вы правильно подумали. Это белый медведь.

Удивительно это говорить, но местные джунгли могут поспорить даже с Crysis.

Хроника событий

Катастрофа (сезон 1, серия 1)

Главный герой приходит в себя где-то в джунглях, а спустя пару минут впервые оказывается на знаменитом пляже, среди обломков самолета. Лок, пока еще не осознавший, что избавился от своей инвалидности, неуклюже ползет по песку, Джек оказывает первую помощь пассажирам. Вы тоже примете деятельное участие в спасении, отключив одну из готовых взорваться турбин самолета.

Майкл строит плот (сезон 1, серии 14-15)

С этого момента начинается сбой в системе координат. Майкла, рубящего бамбук для строительства плота, мы находим аккурат по пути к носовой части самолета. Тогда как в сериале Майкл ударился в строительство ближе к концу первого сезона. В Via Domus строительство плота начинается буквально со второй игровой серии. Мало того, после этого шапочного знакомства больше Майкла мы не увидим.

«Черная скала» (сезон 2, серия неизвестна)

В течение игры мы несколько раз посетим знаменитый пиратский корабль «Черная скала» — когда по бытовым нуждам (собрать инвентарь), а когда и по сюжетным. То, что главный герой вытворяет на корабле, категорически не вписывается в каноническую историю сериала и идет вразрез с нашими представлениями о том, как развивались события на острове в течение первого и второго сезонов.

Черный дым (сезон 1, серия 2)

Презрев предупреждения коллег по несчастью, главный герой отправляется к той самой кабине самолета, где Кейт, Чарли и Джек впервые повстречались с черным дымом. Там, как ему кажется, остались ноутбук и фотоаппарат — вещи, которые помогут восстановить некстати утерянную память. Тут Via Domus предельно верна первоисточнику: монстр все еще здесь, он все еще агрессивен, и от него все еще можно укрыться в деревьях.

Открытие бункера «Лебедь» (сезон 2, серии 1-20)

После злоключений в пещерах, бегства от черного дыма и встречи с «другими» главный герой находит странный компас. И пока мы пытаемся разобраться с этой безделицей, Лок и компания успешно взрывают вход в бункер «Лебедь». Вы, конечно, отправитесь туда, самолично введете в компьютер знакомые цифры и своими глазами увидите ту самую электромагнитную аномалию, которую надо было отключать каждые 108 минут.

Уничтожение бункера «Лебедь» (сезон 2, серии 22-23)

Финал игры, судя по всему, приходится на конец второго сезона. Пока наш герой пытается покинуть остров, Лок проводит эксперимент и отказывается набирать код для стабилизации магнитной аномалии. Результат все мы видели по телевизору: заложенные уши, невыносимый звук, фиолетовая вспышка. То, что дальше увидит главный герой, может оказаться ключом к пониманию всего сериала. А может и не оказаться.

глям, прячемся от черного тумана, изучаем какие-то пещеры с летучими мышами, решаем несложные головоломки. Поклонники телешоу простят все те несуразности, которые обычной игре не простили бы никогда: рассинхронизацию речи и анимации, примитивную головоломку, которая повторяется в игре под любым удобным предлогом, типичный идиотизм в жанре «непроходимые кусты».

Львы и гориллы

В первую очередь, удручает ключевой момент всего сериала — диалоги. Несмотря на то, что почти все главные селебрити оригинала довольно убедительно переехали в 3D, большинство из них изъясняется как после визита к стоматологу. То есть говорят мало, и все какими-то односложными фразами, которые никак не соответствуют оригинальным характерам персонажей. Из-за этого резко проседает вообще вся атмосфера. Многомерные, глубокие персонажи вдруг оказались низведенными до односложных картонных фигур. Сойер — хам и торгаш, Джек — типичный бойскаут, Майкл — истерик.

Во-вторых, Via Domus ощутимо недостает той тягучести, которая стала визитной карточкой телешоу. В игре все происходит *слишком* быстро, а заложенные разработчиками возможности не реализуются и на двадцать процентов.

Вот, например, торговые взаимоотношения между жадиной Сойером и главгероем. Это на самом деле логично и соответствует сериалу. Создатели даже не поленились назначить каждому товару цену — бутылка воды идет по 10$, фрукты всего по 2$, батончик шоколада за все 50$. Проблема только в том, что торговать *не нужно*. За всю игру есть смысл купить почти бесполезный пистолет, из которого предстоит сделать всего три выстрела, охапку факелов (они пригодятся ровно два раза) и лампу, которую можно вообще не использовать. Для чего вводить всю эту экономику, если она нужна два-три раза за всю игру, неясно. При этом по уровням обильно разбросаны бутылки воды, фрукты и прочие объекты натурального обмена, но наш герой все это богатство никак не использует.

И так всюду. Скажем, локации. Она замечательно сделаны, все знаменитые достопримечательности (кабина самолета, где был убит «туманом» выживший пилот, бункер с компьютером, в который нужно вводить цифры каждые 108 минут, «Черная скала» со скелетами рабов в кандалах) бережно перенесены на монитор с маниакальным вниманием к деталям. Но пробежать пляж, где, между прочим, вольготно расположилась сотня лю-

Один из волнительных моментов: игра наконец дает вам пострелять!

В то время как некоторые персонажи выглядят безупречно, другие как будто только что пережили ряд чудовищных лицевых травм.

дей, можно за минуту, моцион по джунглям занимает минуты три.

События в Via Domus развиваются со сверхзвуковой скоростью. Не успели мы пережить падение самолета, осмотреться, а вот Майкл уже машет топором, нарубая бамбук для постройки плота, а вот уже Джек и компания подрывают бункер... Временной промежуток игры в два первых сезона пролетает за несколько внутриигровых серий.

Не игра

Но главная беда, как и ожидалось, кроется в механике. В сериале практически нет перестрелок, а мордобой случается обычно по бытовому поводу. Так что очевидной задачей Ubisoft Montreal было сделать приключенческую игру, взяв за образец подражания, например, **Fahrenheit**. Но то, что в итоге получилось у канадцев, честно говоря, ставит в тупик.

Геймплея в игре как такого нет. Есть некий набор важных событий, знаменитых мест, где обязан побывать каждый Lost-гик. Плюс — россыпь звездных персонажей и, собственно, все. Внятно склеить эти разрозненные детали и сделать *игру* у Ubisoft Montreal не получилось. Все, чем вам предстоит заниматься, — бегать из одной точки в другую (все катастрофически линейно) и перекидываться парой слов с персонажами. Изредка — сюрприз! — придется решать элементарные головоломки (вида «продолжи цифровой или буквенный ряд»), а также играть в сногсшибательную мини-игру «восстанови энергоснабжение». Ну и три выстрела из пистолета опять же.

Другое дело, что такие важные для всех прочих проектов понятия, как геймплей, игровое время, интерактивный опыт, в случае с Via Domus кажутся сущей ересью. Если вы поклонник сериала, конечно. Кроме персонажей, локаций и музыки тут есть главное — сюжет, написанный в лучших традициях. Сценаристы (а это, между прочим, люди из телевизионной команды) не выдвинули на главную роль известного персонажа, а придумали нового. Еще один выживший рейса Oceanic 815 — некий фоторепортер, потерявший после крушения память. Пока он чешет голову и пытается вспомнить собственное имя, вокруг, как и положено, творится фирменный «лостовский» сюрреализм. Неизвестный мужчина в строгом костюме бьет главперсонажа по лицу и грозить убить, в самый неожиданный момент появляются говорящие призраки и прочий полтергейст.

Процесс восстановления памяти главного героя происходит во время многочисленных флэшбеков, то есть интерактивных воспоминаний. Все путешествия в прошлое разработчики оформили в виде затейливой мини-игры под названием «начинающий фотограф». Задача игрока — заснять на фотопленку определенных людей в определенный момент и в определенном ракурсе. Если все получится, воспоминания записываются вам на подкорку, а игра позволяет немного походить по кусочку собственной памяти и пообщаться с парой персонажей.

■■■

На вопрос «получилось ли у Ubisoft?» можно дать практически любой ответ. Если речь идет о том, чтобы перенести, с некоторыми оговорками, структуру и фирменные качества сериала на наши мониторы, то, наверное, да, получилось. А вот если речь идет о том, чтобы сделать интересную *игру*, то скорее нет.

Тем не менее Lost: Via Domus ловко давит на специальные фанатские эмоции, на какую-то ностальгию по временам первых двух сезонов, играет на любопытстве, заставляет, как и сериал, верить, что вот чуть-чуть — и произойдет что-то важное. Такой нехитрой мотивации с запасом хватает на эту небольшую историю, которой интерактивный Lost, по сути, и является. А сейчас — извините, у них там в четвертом сезоне вертолет по пути к кораблю пропал. ■

РЕЙТИНГ для фанатов LOST

7,0

ХОРОШО

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы, как и многие сотрудники «Игромании», с замиранием сердца следите за четвертым сезоном, то Lost: Via Domus обязательна к ознакомлению. Всем остальным вход противопоказан.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

реклама

Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.,
от руководителя экспедиции №32/258
Тихонова М.А.
/2344
разговора с профессором Лебедевым,
ся: Выброс произойдёт 31 августа.
зацию всех наших постов по Зоне.
М.А.
Выброс уже скоро...
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
Чистое небо
www.stalker-game.com
GSC WORLD PUBLISHING
GSC GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R. - Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

TURNING POINT

FALL OF LIBERTY

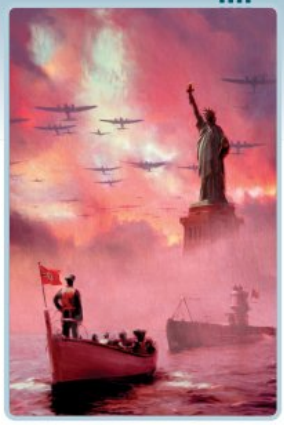
Линар Феткулов

ЖАНР Шутер

- **Издатель**
  Codemasters
- **Разработчик**
  Spark Unlimited
- **Похожесть**
  - серия Medal of Honor
  - серия Call of Duty
  - Freedom Fighters
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - локальная сеть
- **Сайт игры**
  www.codemasters.com/turningpoint

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512МБ, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Смутное подозрение о том, что с этой игрой что-то *не так*, закрадывается ровно через минуту после начала знакомства с **Turning Point: Fall of Liberty**. На экране загрузки изображена Статуя Свободы, оскверненная привязанным к факелу фашистским знаменем. Затем во вступительном ролике все тот же монумент, видимо по личному указанию фюрера, подвергается ковровой бомбардировке и разносится на части. А потом начинается игра: мы оказываемся на крыше небоскреба, вокруг летают немецкие истребители, над головой парят дирижабли, полыхают взрывы, а вдали видна она, статуя. Целая, невредимая и без флага.

Гудбай, Америка

Turning Point: Fall of Liberty — совсем не та игра, какую можно было бы ожидать. Мы привыкли мерить проекты «про завоевание Америки» градусом абсурда и исторической бессмысленности, но, чтобы добраться до этих категорий, нужно для начала разобраться с куда более общей характеристикой — качеством. **Red Alert**, **Freedom Fighters** и **World in Conflict**, кроме демонстрации простых людей, противостоящих инвазии США, были просто отличными играми. Turning Point: Fall of Liberty бесконечно далека от их уровня. Это коротенький, малобюджетный проект с устаревшей механикой.

Но несколько положительных моментов у него все же есть. Сюжет, например. 13 декабря 1931 года Уинстона Черчилля насмерть сбивает такси. Это происшествие действительно имело место быть (причем случилось оно в Нью-Йорке), но в реальности будущий премьер-министр Великобритании все-таки выжил. По версии Turning Point он погибает, и все идет наперекосяк. Так и не смещенный Черчиллем Невилл Чемберлен сдает Великобританию Рейху, король Георг VI эмигрирует в Америку (где умирает в начале 50-х), а Германия в 1940 году начинает массированное наступление на Европу. Без поддержки Черчилля не случилась высадка союзных войск в Нормандии, поэтому Франции никто не помог, а Европа, само собой, пала. До 1953 года Америка не вступала в войну, а спохватилась только когда над ее улицами возникли силуэты дирижаблей со свастиками. Застав страну врасплох, Германия в считанные часы расправилась с обороной США, оккупировала города и — внимание — поставила своего президента. Фашистский ставленник (внешне это такой советский Мальчиш-Плохиш: упитанный, розовощекий и лоснящийся) тут же объявил всякое партизанское движение вне закона.

Нам в этом празднике жизни отводится роль простого американского пролетария Дэна Карсона. Война застает его во время стройки небоскреба, прямо с которой он плавно вливается в ряды сопротивления.

Ретрошутер

В смысле геймплея никто не ждал от игры откровений, и она предсказуемо оказалась клоном **Call of Duty**, только никак не четвертой, а самой первой части. Мы бегаем, стреляем, кидаем гранаты, а получив серьезное ранение, отсиживаемся в укрытии — здоровье восстанавливается само собой. Типовой про-

Разящий приклад правосудия в действии.

Честное лицо американского сопротивления фашистской гидре выглядит довольно устрашающе.

Так Turning Point: Fall of Liberty выглядит в лучшие моменты.

Дирижабль, танк с двумя дулами, упавший небоскреб — 90% игровых достопримечательностей уместились на этом скриншоте.

цесс щедро разбавлен героическими зарисовками в жанре «*забор внезапно протаранил танк*» или «*вон в том разрушенном здании засел снайпер*».

Серьезное отклонение от привычной схемы только одно — возможность вертикального перемещения. В некоторых (ни в коем случае не во всех) частях уровня герой может вскарабкаться на какой-нибудь предмет или выступ; камера в этот момент принимает положение от третьего лица. Казалось бы, прием давно не новый, но в случае с линейным шутером это здорово освежает весь процесс. Благодаря вертикальному перемещению меняется восприятие игровых локаций — они больше не кажутся похожими на заставленные декорациями туннели, появляется чувство свободы, открываются новые пути прохождения.

Второе нововведение не настолько существенное — это ближний бой. Если в пылу сражения вплотную подбежать к нацисту, то его можно, на выбор, послать в нокаут или использовать как живой щит. Способов «отключить» противника немало: есть классический удар в челюсть, серия пинков коленом в живот или очередь из автомата. Среди этого набора у нас есть абсолютный фаворит. Действие выглядит следующим образом: герой выхватывает автомат у врага (процесс, напомним, наблюдается от третьего лица), берет оружие за ствол, замахивается и что есть силы бьет врага по каске прикладом. После такой процедуры оппонент встает по стойке смирно (руки по швам), закатывает глаза и падает на спину, как косточка домино. Еще веселее проделывать такие маневры с противниками, которые нас не видят. Тут даже припасено немало скриптовых постановок, вроде сцены утопления фашиста в унитазе.

А вот что совершенно не добавляет геймплею интриги, так это мини-игра для приведения в действие динамита. Есть три проводка и три разноцветных контакта, которые нужно соединить. Все, что требуется от вас, — нажимать соответствующие цвету кнопки. Очевидно, что эту, так сказать, «игру» добавили исключительно для того, чтобы растянуть время и хоть как-то отличиться от других проектов, где надо прилеплять взрывчатку к вражеской технике.

Совершенно неожиданно Turning Point: Fall of Liberty порадовала вполне сознательными врагами. Не то чтобы нацисты как-то изощренно нападали на игрока, но они хотя бы обучены менять позиции и стрелять из-за укрытий. Высшее достижение местного искусственного интеллекта — адекватная реакция на брошенную игроком гранату. Услышав, как она лязгает об пол, противники разбегутся в разные стороны, кто-то даже сможет перепрыгнуть через препятствие, а самый умный подберет ее и зашвырнет куда подальше (как вариант — к отсчитывающему секунды до взрыва игроку).

В общем, механика совершенно нереволюционная, но хотя бы не портит игроку нервы. Но от Turning Point: Fall of Liberty в первую очередь ожидалась интерактивная экскурсия по захваченным фашистами Соединенным Штатам. И вот здесь как раз случается настоящий провал.

Железный капут

За тот короткий вечер, что вы проведете в компании Turning Point: Fall of Liberty, вам покажут ровно две узнаваемых достопримечательности: обрушенный шпиль небоскреба Крайслер и… Тауэрский мост (да, игрок побывает и в Англии). Мост, кстати, даже дадут развести, и это самый яркий момент всей игры, тут действительно чувствуется прикосновение к истории.

Но восемьдесят процентов игрового времени — это банальная беготня по узким серым коридорам, где на аутентичность намекают разве что портреты Джорджа Вашингтона или виднеющийся вдалеке Капитолий.

С «альтернативностью» истории тоже отнюдь не все гладко. Да, есть маленькие десантные дирижабли, поливающие свинцом мирное население, еще есть танк с двумя дулами… но это, собственно, все. Игре отчаянно не хватает масштаба, выдумки, фантазии, постановки, чтобы претендовать на звание псевдоисторического блокбастера.

Разве что оружие действительно удалось. С одной стороны, это не совсем то, что мы привыкли видеть в играх про Вторую мировую, с другой — бластеров и многоствольных пулеметов здесь тоже нет. Оружие *чуть-чуть* отличается от своих прототипов: знаменитый «шмайсер» обзавелся каким-то странным подствольником и зовется MP-50, а не MP-40; ракетомет снабжен нереалистичным магазином на четыре заряда, но хотя бы выглядит тяжелым и неудобным; типичной снайперской винтовке добавили инфракрасный прицел.

Но за то, как бездарно разработчики распорядились движком Unreal 3.0, их, конечно, надлежит выпороть. Жуткие модели персонажей, смехотворное количество объектов в кадре, отвратительная анимация (персонажи быстро семенят ногами, при этом медленно передвигаясь). Разве что HDR-взрывы смотрятся неплохо, а вспышки очень выразительно освещают территорию вокруг. Но вообще для такой картинки вполне хватило бы технологии **Quake 3**.

■ ■ ■

В общем, если отнестись к Turning Point: Fall of Liberty со всей строгостью, то ее смело можно объявить шарлатанской выходкой — все обещания оказались мыльным пузырем. Несколько положительных моментов сдерживают наше негодование, и пока что **Spark Unlimited** не стоит списывать со счетов. Но если то же самое случится с их следующим проектом — **Legendary: The Box** (которая теперь, кстати, просто Legendary), то к американцам появится много неудобных вопросов. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Слабый линейный шутер, который от забвения спасает разве что Тауэрский мост и возможность всадить пулю в лоб американскому президенту.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 5,5 СРЕДНЕ

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

IMPERIUM ROMANUM

Дмитрий Карасев

ЖАНР Экономическая стратегия

- **Издатель** Kalypso Media
- **Разработчик** Haemimont Games
- **Издатель в России/локализатор** Бука
- **Похожесть**
  - серия Caesar
  - серия The Settlers
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.imperium-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

В 1992 году случилось важнейшее для жанра градостроительных стратегий событие. **Impressions Games** придумала и выпустила **Caesar** — симулятор жизни римского губернатора, который неожиданно породил культ личности не только среди игроков, но и среди разработчиков. Прошло уже больше 14 лет, но различные студии с упорством, достойным лучшего применения, повторяют, по сути, одну и ту же формулу, не пытаясь отойти даже от древнеримской эстетики. **Imperium Romanum** — свежий пример подобного клонотворчества — игра, которая практически ничем не отличается от своих предшественниц, игра, которая не может похвастаться практически никакими выдающимися качествами, игра, от которой совершенно невозможно оторваться.

Что нам стоит Рим построить

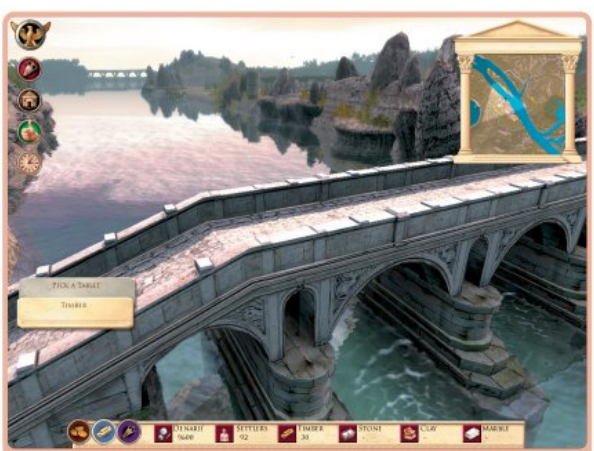
Конкретно для **Haemimont Games** это не первый опыт древнеримского строительства. Осенью 2006-го студия выпустила **Glory of the Roman Empire**, и, положа руку на сердце, Imperium Romanum честнее было бы назвать Glory of the Roman Empire 2. И первая, и вторая игра напоминают нечто среднее между **SimCity** и **The Settlers**.

С одной стороны, это — явный симулятор переселенцев, со всей этой необходимостью лично налаживать местную индустрию, растить ишаков и следить за количеством туник на складе. С другой — по мере разрастания города возня с поэтапным удовлетворением нужд населения, сбором налогов и другими градостроительными прелестями все больше напоминает творчество Уилла Райта.

Начинается все традиционно: вы обнаруживаете себя посреди дикой местности, имея перед глазами небольшой сарайчик (который тут называется «форум») и склад необходимого сырья. Рабочие у нас двух типов — рабы (их число зависит от уровня «форума») и свободные граждане. И те, и другие работают бесплатно, причем римляне еще и платят налоги из своего кармана. Но чтобы к вам начало стекаться население, нужны дома. Приехавших нужно кормить и поить — для этого строятся свинофермы, мельницы и колодцы. Получив хлеба, горожане начинают требовать зрелищ, возможности помолиться в храме, ну и дальше по пирамиде потребностей Маслоу. В общем, все идет по схеме, знакомой любому, кто играл в градостроительные симуляторы. В ходу несколько упрощенные производственные цепочки из The Settlers: вырастил зерно — смолол на мельнице муку — испек хлеб. Набор зданий тоже является абсолютно стандартным — добыча ресурсов, производство товаров, несколько увеселительных заведений и различные статуи, повышающие престиж города.

У Haemimont Games получился интересный исторический казус: если рабы спокойно переносят простой, то у свободных граждан от безработицы портится настроение, и они почему-то начинают поджигать постройки. Так что гнать на работу в первую очередь приходится как раз вольных римлян.

Строительные материалы (лес и камень) добывают специальные работники, а вот главный ресурс — динарии (местная валюта) — поступает только в виде налогов. Что сразу же выводит заботу о населении на первый план. По сути, Imperium Romanum ставит задачу не столько построить развитой город, сколько удовлетворить его обитателей. Чем выше статус вашей муниципальной единицы,



Imperium Romanum — безусловно, самый красивый клон Caesar на сегодняшний день.

Красные значки над головами легионеров означают крупные неприятности — войско готово обратиться в бегство.

А вот и образовательная функция: из Imperium Romanum следует, что Колизей построили три небритых мужлана с голыми торсами.

Ночной смотр легиона. Время суток, к сожалению, никакого влияния на игровой процесс не оказывает.

тем более богатые налогоплательщики в него прибывают. Правда, и чечевичной похлебкой их уже не удовлетворишь — тут извольте построить Колизей и мостить дороги камнем. Вольные римляне могут запросто мигрировать в соседний город, а то и закатить восстание почище Спартака (местные рабы на такое, опять же, не способны). Так что за настроениями толпы приходится внимательно следить.

Гедонизм

Превратив подотчетную деревню в мечту любого патриция, вы вдруг обнаружите, что недалеко от вашего города бродят хмурые бородатые мужики, совершающие какие-то непонятные движения. Знакомьтесь, это варвары, с которыми мы будем биться и чьи дергающиеся конечности призваны символизировать боевые жесты. На карте варвары обычно существуют в виде одного или нескольких поселений, из которых на ваши земли периодически совершаются набеги. А это значит, что пора возводить вокруг города стены и собирать армию.

Боевая часть в Imperium Romanum упрощена до предела. Есть три типа юнитов — пехота, лучники и кавалерия, существующие исключительно в виде отрядов. Каждый отряд требует отдельного барака (плюс, конечно, хозяйственные постройки вроде кузницы). Интерфейс, в целом реализованный отлично, применительно к юнитам выполнен из рук вон плохо: отряды управляются только поодиночке; чтобы отдать приказ, необходимо нажать три-четыре кнопки; миникарта при выборе армии пропадает, так что приходится «тащить» экран к месту назначения.

Ну и сами бои проходят на редкость примитивно: толпа красных муравьев (наши) начинает бодаться с толпой черных муравьев (варвары), пока у одной из сторон не дрогнут нервы и она не сбежит с поля боя (если успеет, конечно). На выбор предлагается несколько типов формаций, хотя непонятно, зачем они нужны: завидев врага, легионеры тут же несутся на него нестройной толпой. Так что победа достигается исключительно числом.

Проявить себя предлагается в трех режимах. Кампания — тут все понятно. Нам предлагают отстроить тот или иной город с нуля, ориентируясь исключительно на собственные вкусы. Исторический режим предлагает создавать уже не абстрактный город, а именно Рим. Игра продолжается до 120 года н.э. и следует определенному сюжету, по мере возможности воссоздающему события древнеримской истории. И, наконец, «римский» режим — здесь мы начинаем в уже готовом городе и должны выполнять отдельные задания вроде возведения Колизея.

Легко быть богом

В чем Imperium Romanum нельзя упрекнуть, так это в излишней сложности. Экономика и военные действия очень сильно упрощены. Микроменеджмент практически отсутствует: построив здание, можно о нем забыть — все необходимое рабочие сделают сами (кстати, комплимент Haemimont Games за искусственный интеллект). Нужды горожан всегда четко сформулированы и подаются вместе с указаниями к действию. Многочисленная статистика позволяет получить всю необходимую информацию. Уровень сложности регулируется дефицитом ресурсов и активностью варваров, но ни то, ни другое существенных проблем как-то не доставляет.

С одной стороны, это является недостатком Imperium Romanum — по идее, вместе с ростом вашего города должна увеличиваться и сложность, но на самом деле играть становится все легче. Рим действительно начинает функционировать без вашего участия, вы решительным образом не знаете, чем себя занять, и через какое-то время гарантированно споткнетесь о главный недостаток подобных игр — однообразие.

С другой стороны, применительно к Imperium Romanum почти все вышеозначенные недуги не являются смертельными. Игра, как ни странно, берет прежде всего не геймплеем. Как и в случае с The Settlers, Imperium Romanum завораживает пасторальными итальянскими пейзажами настолько, что вы на какое-то время отвлекаетесь от самого процесса. Специально для игры студия освоила новый движок, и это очень заметно. В поселениях жизнь бьет ключом: возводятся леса возле очередной постройки, рабы тащат вязанки дров на склад, у перекрестка играют дети, а степенный римлянин возвращается домой из трактира. Те же невзрачные битвы при взгляде со стороны предстают в совершенно ином свете. Вот сходятся две волны, красная и черная, вот красные все активнее теснят врагов, их противники пытаются спастись бегством, но уже слишком поздно. Колонна солдат приближается к варварской деревушке, жители испуганно мечутся туда-сюда, то заскакивая в дома, то выбегая обратно. Вот в воздух взвивается первый столб пламени, вот уже вся деревня окутана дымом, а через пару секунд от нее остаются лишь дымящиеся развалины, среди которых легионеры гордо провозглашают «слава Риму!».

■ ■ ■

Каким-то образом Imperium Romanum удается ретранслировать потрясающее чувство причастности к происходящему. Это такой хорошо поставленный документальный фильм, вроде тех, что снимает **The History Channel**. Со временем, конечно, вы устанете от гедонистического созерцания и с удивлением обнаружите, что делать тут больше практически нечего. Но к этому времени вы проведете вместе с Imperium Romanum несколько не худших часов своей жизни. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Завораживающее слабоинтерактивное кино о жизни древних римлян. Игры хватает ненадолго, но это самый компетентный и самый удачный клон Caesar за долгое время.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,5 ХОРОШО

PENUMBRA
BLACK PLAGUE

Сергей Звездов

ЖАНР Ньютоновский квест

- **Издатель**
  Paradox Interactive
- **Разработчик**
  Frictional Games
- **Издатель в России/локализатор**
  - 1С
  - snowball.ru
- **Похожесть**
  - Penumbra: Overture
  - Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Количество дисков**
  Два CD
- **Сайты игры**
  - www.penumbrablackplague.com
  - www.snowball.ru/penumbra2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Нельзя переоценить влияние севера на нашу культуру. Для алхимиков север обозначал Истину; у Лавкрафта главный герой, попав туда, открывал страшную правду об устройстве вселенной и сходил с ума; Джон Карпентер разыграл «Нечто», свой гимн телесным трансформациям, на территории арктической станции. Кошмары, ужасы, тайны древности и гробовая тишина вечной мерзлоты — все это прочно ассоциируется с загадочным севером, словно выпавшим из нормального течения времени и пространства. Север — это «космос на Земле», абсолютно чуждое нам и удивительное место.

Действие дилогии **Penumbra** тоже происходит на севере, в тайном подземном комплексе, куда главный герой отправляется в поисках своего отца. **Black Plague**, вторая и заключительная игра серии, расставляет, наконец, все точки над i в этой не самой простой истории.

Отель «Хребты безумия»

Penumbra: Overture была многообещающим началом. Три шведа, каждый из которых проживает в отдельной квартире, сформировали **Frictional Games** и неожиданно сильно тряхнули квестовый жанр. В первую очередь — благодаря управлению. Брать и передвигать вещи, открывать двери и совершать прочие действия приходилось в буквальном смысле собственными руками. Привычная концепция «одно действие — один клик» уступала место «ручному режиму». Используя мышку, игрок описывал своей умозрительной виртуальной рукой движения, взятые из реальной жизни: дверь приходилось именно что открывать, прилагая усилие, а какой-нибудь вентиль нужно было, натурально, крутить. В теории все звучало прекрасно, но в реальности управление было жестковатым, многие движения расходились с интуицией игрока или требовали филигранной точности. Вдобавок приходилось не только решать головоломки, но и время от времени воевать с монстрами, пользуясь тем же самым новаторским управлением. Замахиваться и наносить удар — это оказалось хуже всего, и экшен превратился в повинность.

Несмотря на то что настоящей революции не случилось, Penumbra оказалась важным жанровым высказыванием. Трудно было сказать — экшен это или все-таки adventure, на некоторых игровых сайтах Pebumbra даже проходила как «шутер». В любом случае, вокруг проекта сформировалось крепкое фанатское сообщество, в котором состоят и некоторые сотрудники «Игромании». Так что **Black Plague** многие из нас ждали с любопытством.

Во второй части оружие, к счастью, целиком отменено, а количество монстров снижено до

минимума. От них придется немного побегать, но в сравнении с Overture это совершенные пустяки. Что же составляет костяк геймплея? Как ни странно, нет, не головоломки. В основе местной механики — медленное, полное саспенса путешествие по темным закоулкам секретного комплекса. Путешествуя, формально, в одиночестве, вы большую часть времени находитесь в компании чужих монологов, тревожной музыки, неидентифицируемых стонов за стеной, рева механизмов, шума паров и жидкостей.

Black Plague меняет декорации гораздо чаще, чем это случалось в первой части.

Следуя заветам Call of Cthulhu, главный герой начинает заметно психовать, как только его взгляду открывается что-нибудь экстраординарное.

Этот абсолютно лавкрафтовский червь приполз сюда из Penumbra: Overture.

Технологически Black Plague, конечно, никуда не годится, но шведский талант и прилежание многое искупают.

Абсолютно пустой уровень может взорваться такими страстями, что напряженный побег от голодных мутантов покажется вам легкой прогулкой. Другими словами, представьте себе Half-Life, смените жанр на хоррор, уберите оттуда боевой элемент, добавьте умение Frictional Games играть на нервах и создавать атмосферу — и вы получите Black Plague.

Что самое удивительное, Overture мало использует свое новаторское управление в полной мере. И тем более странен дефицит головоломок. Тут надо отдать должное Frictional Games — они упразднили классические квестовые задачи в пользу внятных пазлов, построенных на бытовой логике. Чтобы открылась дверь, надо включить пожарную тревогу. Зажигалки у нас нет, но мы поставим канистру с горючим рядом со сломанным щитком, от которого идут искры, содержимое канистры загорится, и — вуаля! — сенсоры на потолке, почуяв запах дыма, включают пожарную тревогу, открыв дверь.

Этими самыми руками

Квестовая составляющая размазана по игре как тонкий слой варенья по хлебу — она дразнит вкус, но не насыщает, ее слишком мало. С другой стороны, благодаря управлению квестовый привкус имеется даже у самых банальных манипуляций. Повернул вентиль — уже совершил подвиг. Построил баррикаду против монстра — чувствуешь себя героем. Новый стиль управления намного усиливает эффект присутствия и практически добавляет игре новое измерение. Помните тот интимный момент, когда вы взламывали чужой замок в **Thief 3: Deadly Shadows**, находясь в освещенном коридоре без путей к отступлению, и вдруг слышали топот сапог охранника? Проклятый замок не открывался, у вас тряслись руки, вы боялись, что вас вот-вот застукают… В Black Plague таких моментов немало, а эффект присутствия феноменальный.

Frictional Games выше всего ставят атмосферу и повествование, а остальное рассматривают как вспомогательные элементы. Весь квест посвящен выживанию человека в экстремальных условиях подземного комплекса, который после вспышки загадочного вируса больше напоминает сумеречную зону. Посмотрите на интерфейс: половина предметов — это походное снаряжение диггера. «Квестовые» объекты тут представлены в малых количествах и лежат мертвым грузом. В основном герой пользуется фонариками (батарейки умирают с фантастической скоростью), аптечками и прочими бытовыми вещами. Нас погружают в темноту при любой возможности и пугают, пугают, пугают. Недаром Penumbra надеется на взаимную честность и при настройках яркости просит выбрать именно такой баланс, при котором картинка видна с трудом. А потом прибавляет, что играть лучше ночью, с выключенным светом и громким звуком.

■ ■ ■

Средневековые философы как-то пришли к выводу, что плохое — это недостаток хорошего. В данном случае это верно на сто процентов. Чтобы сделать из Black Plague квест нашей мечты, не хватило нескольких важных субстанций — времени, опыта, ресурсов. И, конечно, сценария. Frictional Games — поразительно талантливые люди в том, что касается режиссуры. При помощи правильно расставленного света, вовремя промелькнувшей тени и умело использованного звука они добиваются умопомрачительных результатов. Но, к сожалению, этой истории не хватает внятности, завершенности. Мораль и конфликт кажутся высосанными из пальца, отдельные персонажи — необязательными. Есть и откровенные нестыковки сюжета, которыми, к сожалению, мы не можем поделиться во избежание спойлеров. Frictional Games — безусловные таланты, они явно стараются, и у них, положа руку на сердце, выходит главное — напугать нас до полусмерти. Со всем остальным пока что получается не очень, но мы по-прежнему смотрим на шведов с большим интересом.

ПЕРЕВОД. В русском прокате Black Plague («**Черная чума**») почему-то сменилась на «**Дневники мертвецов**», и это далеко не самый главный курьез локализации. Невидимый собеседник героя, который в оригинале вещал голосом 50-летнего мужчины, в исполнении переводчиков превратился в тридцатилетнего кривляку и даже отдаленно не похож на свой прообраз. Женский «роботизированный» голос, напоминающий сотрудникам комплекса о правилах безопасности, почему-то сделали мужским.

С самим текстом наблюдаются серьезные проблемы. Например, во время игры приходится решать компьютерный пазл, сверяясь со специальной документацией. Большинство терминов в последней переведено буквально, отчего текст напоминает эпохальную выдержку из help-файла Windows 95 про «гуртовщика мыши».

Или вот недоразумения с интонациями. Там, где мистический собеседник главгероя произносит фразу «*ты не можешь заглянуть в рукав фокусника*» с иронией, скорее изображая негодование, чем действительно сердясь, русский актер ревет раненым бизоном так, что дребезжат стекла.

В общем, если вы дорожите густой атмосферой Penumbra, то мы настоятельно советуем оригинал. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Короткий, но гордый сиквел закрывает тему Penumbra, но мы все еще ждем от его авторов новых свершений. Чувствуется, что эти талантливые люди способны на большее.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ **7,5** ХОРОШО

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2" , "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
PC
DVD ROM
gfi
GFI.SU
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT

Александр Чепелев

ЖАНР Консервированный шутер

HOUR OF VICTORY

Издатель
Midway Entertainment
Разработчик
nFusion Interactive
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
- серия Medal of Honor
- серия Call of Duty
- серия Marine Sharpshooter

Мультиплеер
- Интернет
- локальная сеть

Объем
Один DVD
Сайт игры
www.hourofvictory.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,0 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Hour of Victory — проект посвоему уникальный. Он с энтузиазмом октябренка обыгрывает тему Второй мировой, попутно наступая на все хрестоматийные грабли, в то время как на свете есть великолепный **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Неудивительно, что «**Час победы**» был в буквальном смысле растоптан западной консольной прессой (версия для Xbox 360 случилась еще год назад). В этом контексте нам очень хочется заглянуть в глаза того человека, который принял решение о портировании этой чудо-игры на PC.

Сценарий писали явно под впечатлением от сюжетных перлов Call of Duty, но получился заунывный бред. Кашеобразный вступительный ролик нагоняет пафоса про трех героев Второй мировой и не предвещает ничего хорошего. Волей сержантов и скриптов нам предстоит побегать в Ливии, Африке, после чего нас выкинут в Берлин. А все затем, чтобы не дать нацистам (уж лучше бы серфингистам) задействовать ядерное оружие.

Порой затруднительно найти в такой грязно-коричневой гамме доблестного врага. Поэтому они стараются держаться кучнее.

Лицо «кирпичом» характерно для всех здешних персонажей.

Перед началом каждой миссии дают выбрать, за какого героя играть — коммандоса Росса, снайпера Булла и шпиона Тагерта (привет, **Commandos: Strike Force**!). Каждый из них традиционно хорош в рамках специализации: первый гордится медвежьим здоровьем и умеет толкать предметы, второй стреляет из снайперской винтовки, а третий режет решетки и взламывает замки. На деле же лучше выбрать буйвола Росса и пробежать уровень им: мучиться с решетками совсем необязательно, а здоровье в здешних перестрелках кончается быстро (для восстановления, по последней моде, нужно отсидеться в каком-нибудь укромном месте).

Наши враги — кучка фрицев с интеллектом балтийской устрицы. Мы скачем по коридорным уровням в пыльных декорациях Второй мировой, поливаем свинцом нестройные ряды врагов и смотрим, как они заламывают в предсмертной агонии руки и умирают от пары выстрелов. Цели ставят стандартные — отбить вражескую атаку, добежать из точки А в точку Б, расстрелять из пулемета кучу врагов.

Все в лучших традициях: как только сержант крикнет нам «*садись за станковый пулемет!*», вокруг неожиданно не окажется ни одной живой души. Можно даже прогуляться и проверить. Но как только мы возьмемся за рукоятки и приготовимся стрелять, со всех сторон попрет пушечное мясо. Порой кажется, что это такой изощренный постмодернизм — собрать в 2008 году в рамках одной игры все штампы рельсовых шутеров про Вторую мировую.

Очень забавляют потуги на скриптовые ролики — машины взрываются желтым светом и пестрыми спецэффектами, самолеты горят белыми вспышками, а враги с кирпичными лицами суетятся, машут руками и безудержно кричат. Хотя кричать впору игроку — при такой графике. Hour of Victory — худшая антиреклама **Unreal Engine 3.0**. Стены облеплены размытыми текстурами и политы для вида машинным маслом, угловатые напарники двигаются с пластикой манекенов. Но самое удивительное, что за год никто так и не привел Hour of Victory в чувство: предметы зависают в воздухе, после скриптовых роликов в нашем герое просыпается неудержимое желание бежать исключительно вперед. Приглашенная звезда — регулярные вылеты в систему. В этой анархии исчезающие за спиной трупы воспринимаешь как нежную заботу о собственной психике.

Есть и хиленький мультиплеер. Режимы стандартные, но кому они нужны, когда в мире есть волшебство по имени **Call of Duty 4: Modern Warfare**?

■■■

Мы уделяем Hour of Victory столько журнального места по нескольким причинам. Во-первых, это довольно дорогой проект, у него красивая обложка и его отчего-то издали хорошие люди **Midway**. Во-вторых, некоторые из нас могли случайно соскучиться по WW2-шутерам, и тут важно не совершить роковую ошибку. И наконец, в-третьих, надо просто знать, что такие игры тоже бывают и их все еще кто-то делает. Хотелось бы только знать зачем. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
1%

ДОЖДАЛИСЬ?
Антипод Call of Duty 4: Modern Warfare — унылый, некрасивый и надоедливый, как навозная муха, шутер.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	2.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
2,5
ПЛОХО

Дмитрий Карасев

ЖАНР Симулятор подводной лодки

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

U-BOAT MISSIONS

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Bucharest

ПОХОЖЕСТЬ
- Серия Silent Hunter
- Destroyer Command

МУЛЬТИПЛЕЕР
- Интернет
- Локальная сеть

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

САЙТ ИГРЫ
http://silenthunter4.uk.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific по праву заслужил звание одного из лучших симуляторов подводных лодок в истории. В этой игре было все, чтобы почувствовать себя чуть ли не настоящим морским офицером: от необходимости лично прокладывать курс подлодки и следить за моральным духом команды до возможности полюбоваться закатом с капитанского мостика. Огорчало одно. Большинство миссий сводилось к стандартной схеме: «выследил врага — тихо подкрался — выпустил торпеду — ретировался». Так что именно геймплей в первую очередь решили исправить люди из **Ubisoft Bucharest**, садясь за разработку дополнения **U-Boat Missions**.

Silent Hunter 4, если вы помните, отошел от привычной для симуляторов подлодок немецкой тематики, предложив выступить на стороне американцев, воюющих против Японии в Тихом океане. U-Boat Missions возвращает же все на круги своя, то есть в немецкий флот. Время действия — с июля 1943 года по май 1945-го, «фронт работ» — Индийский океан и морские пути, пролегающие вдоль азиатского континента.

Главное нововведение в аддоне — так называемый «стратегический ресурс». Иначе говоря, вы, сидя в командной рубке, можете в любой момент запросить поддержку с воздуха или с поверхности океана. Ну, конечно, не совсем «в любой» — частота, с которой позволено обращаться за подкреплением, строго регламентирована. На выбор предлагается несколько кораблей и самолетов поддержки: самолеты-скауты умеют обнаруживать врага, крейсеры могут вступить в бой с превосходящими силами противника и отвлечь на себя часть сил и так далее. Доступ к новым средствам и союзникам открывается по мере того, как вы выполняете задания и поднимаетесь в звании. Растет и их число — если в начале игры вы можете вызвать один хилый самолетик, то в конце по вашей команде в небо будут взмывать целые эскадрильи.

Стратегический ресурс вносит изрядную долю новизны в насквозь знакомый «подводный» геймплей, и если раньше вы могли полагаться только на себя и исход боя зависел исключительно от вашего умения командовать подлодкой, то теперь открывается простор для планирования: можно, к примеру, отвлечь корабли конвоя авиационным налетом, а самому в это время тихонько подплыть сзади и пустить торпеду... В то же время союзников приходится беречь (других взять неоткуда) и отдавать команды с умом.

Впрочем, помощь никто не навязывает — Ubisoft позаботилась, чтобы играть можно было и по старинке, без авиационно-морской поддержки. К сожалению, они не учли, что миссии для одиночек при наличии помощи со стороны становятся гораздо проще; хотя сказать, что в U-Boat Missions вдруг стало неинтересно играть, язык не поворачивается.

Второе новшество — появление так называемых «героев» со специальными возможностями. Их таланты предсказуемы (механики, в мгновение ока чинящие сломанную аппаратуру, и так далее), да и на происходящем сказываются слабо. Хотя если вы вдруг знаток немецкого флота времен Второй мировой, то, возможно, порадуетесь знакомым «историческим» именам.

Ругать U-Boat Missions следует за то же, что и оригинальную игру, — переизбыток всевозможных багов. Помните приступы неудержимой ярости, когда после получасового пути к месту назначения игра вдруг вылетала в Windows? Так вот — в U-Boat Missions вас ждет почти все то же самое. То новых офицеров почему-то невозможно набрать, то английский крейсер «зависнет» на месте... Непонятно, зачем Ubisoft было выпускать патч, исправляющий все ошибки в Silent Hunter 4, а затем повторять их снова.

■ ■ ■

Приверженцы «историчности» в играх еще жалуются на недостаточную достоверность: там порт неправильно назван, тут рубка не так выглядит. Хотя, по совести, работой Ubisoft Bucharest можно только восхититься — студия продолжает тащить на себе жанр симуляторов подводных лодок, несмотря на то, что их работу смогут оценить лишь редкие поклонники. Святые люди, что тут скажешь. ■

В нашем сопровождении могут легко оказаться и немецкая авиация, и японский флот.

Единственное развлечение в редкие минуты затишья: всплыть на поверхность и любоваться морскими пейзажами до покраснения глаз.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Silent Hunter 4 осваивает новую тактическую глубину. Теперь мы играем уже не за командира подводной лодки, а за настоящего офицера штаба, планирующего целые операции на уровне небольшого флота.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

AUDIOSURF

- **Издатель**: Valve Software
- **Разработчик**: Invisible Handlebar
- **Похожесть**: Серия Wipeout; Rez; Ballistics
- **Мультиплеер**: Кооператив на двоих
- **Объем**: 400 Мб через Steam
- **Сайт игры**: www.audio-surf.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

За последние год-полтора маленькие игры от «гаражных» разработчиков наконец-то превратились в то, чем они давно хотели быть, — большое и значимое явление. На **Independent Games Festival**, где ежегодно награждают лучшие игры такого рода, в этом году была нешуточная интрига: до самого конца оставалось непонятным, кому же достанется главный приз. Основная борьба развернулась между **Crayon Physics Deluxe** и **Audiosurf**. Первое место в итоге получил Crayon Physics Deluxe (вполне, на наш взгляд, заслуженно), а Audiosurf досталась награда Excellence in Audio (достижение в области аудиодизайна). Оба проекта — концептуальные шедевры, но с Crayon все становится ясно с первого взгляда (головоломка, основанная на физике, которая выглядит при этом как карандашный набросок). А вот Audiosurf обычным человеческим мозгом так сразу и не поймешь. Неясно даже, как ее классифицировать. Музыкальная головоломка-гонка?

Усвоить механику проще всего путем прямых ассоциаций. Audiosurf похожа одновременно на три совершенно разных игры: **Rez** (что это такое, мы вкратце рассказывали в обзоре **Lumines: Puzzle Fusion**, см. прошлый номер), **Wipeout** (футуристичные гонки с постоянной PlayStation-пропиской) и... тетрис.

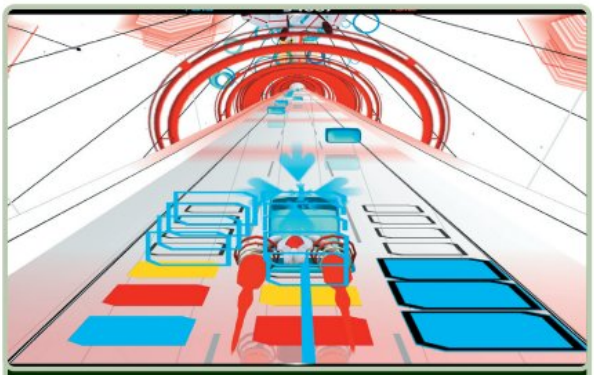
Выглядит это так: вы выбираете из своей музыкальной коллекции композицию и скармливаете ее игре. К рассмотрению принимаются mp3-, CD-, wma-, ogg- и flac-форматы. Анализируя музыку, игра выстраивает целую трассу, по которой предстоит проехать, управляя левитирующим агрегатом вроде тех, что были в Wipeout. Перемещать аппарат можно только вправо или влево (некоторые могут еще подпрыгивать), вперед он летит самостоятельно, а его скорость зависит от темпа композиции. Если темп быстрый, то вы мчитесь вперед как ракета, если неторопливый — плывете не спеша, размеренно. Кроме того, на скорость влияет ритм: на паузах и медленных фрагментах корабль снижает ход, на акцентированных моментах — двигается рывками. Ритм также задает ландшафт трассы — подъемы и спуски, повороты обычные и резкие спиралевидные.

При этом нужно не просто лететь вперед, но еще и собирать разноцветные блоки, за которые начисляют очки! Поскольку соперников в игре нет, очки являются главным стимулом. Блоки требуется комбинировать по цветам — на манер **Puzzle Quest**, **Hexic** и усложненных разновидностей тетриса.

Если вы подключены к интернету, результат каждого заезда публикуется на всеобщей онлайновой доске почета. Там же можно увидеть хит-парад наиболее популярных композиций. Но следить, на каком ты там месте и сколько вообще очков набрал, честно говоря, совершенно не хочется. Это игра не соревновательного, а трансового типа. Когда ставишь достаточно быструю музыку, Audiosurf давит в мозгу на тот центр удовольствия, расшевелить который могут только сверхзвуковые гоночные аркады наподобие **Burnout** и **Ballistics**.

■■■

С Audiosurf можно долго забавляться, заряжая в нее разухабистые треки Эмира Кустурицы из фильма **«Жизнь как чудо»**, несдержанные на язык **«Ленинград»**, **«Барто»** или **«Н.О.М.»**, хип-хоп, игровые саундтреки, классику и даже шансон, но наилучшие результаты дает электронная музыка с четко выраженным ритмом. В комплекте с игрой именно такая и поставляется, правда, для искушенного игрока она будет недостаточно быстрой. Зато саундтрек из той же Ballistics под Audiosurf ложится идеально — композиции как раз достаточно быстрые и агрессивные. Только не забудьте отключить звуки самой игры — тогда медитация гарантирована. ■



Музыка здесь влияет на все — от нее зависит расцветка и ландшафт трассы, скорость и темп передвижения, расстановка и палитра блоков.

Вот как не надо играть в Audiosurf: все слоты забиты битком и везде блоки разных цветов.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Audiosurf — явление на стыке разных видов медиа: головоломка, которая «питается» музыкой и выглядит как футуристическая гоночная аркада. При правильном подборе музыки за секунды вводит в состояние блаженного транса.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ 8,0 ОТЛИЧНО

DEATH TRACK

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Издатель
1С
Разработчик
SkyFallen Entertainment
Похожесть
- серия Twisted Metal
- Deathtrack
- Crashday

Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.deathtrack.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео

Культурное наследие 80-х возвращается на наши мониторы! Яркий его представитель — компьютерная игра **Deathtrack** 1989 года выпуска, которая одной из первых совмещала в себе автогонку и экшен. Американцы **Dynamix** обвешивали приземистые «феррари» пулеметами и ракетницами, украшали шипами и выпускали на пыльные хайвеи постапокалиптической Америки. Приехать к финишу нужно было либо первым, либо единственным, попросту уничтожив всех соперников.

Выход «духовного продолжения» от воронежской студии **SkyFallen** (см. их «**Магию крови**») спустя 20 лет после оригинала выглядит приятной неожиданностью на фоне общего падения интереса к жанру. К сожалению, по стилю **«Death Track: Возрождение»**, мягко говоря, не похожа на культового предшественника. Романтика постапокалипсиса ей близка ничуть не меньше, но атмосфера, к сожалению, совершенно другая. Место распластанных по земле болидов, облик которых был навеян лучшими спорткарами восьмидесятых («Феррари», «Лотус», «ДеЛореан»), заняли цветастые автомобили, напоминающие изуродованные новинки японского автопрома. А вместо пыльной Америки предлагается десять мировых столиц (от Москвы до Стамбула), серьезно пострадавших от забастовки коммунальных служб и вездесущей рекламы одной сотовой компании.

Жанр игры, к счастью, не претерпел столь разительных перемен, и нас по-прежнему ждут классические гонки на выживание под аккомпанемент ракет и пулеметов. Разве что теперь в качестве одной из мотиваций (наряду с возможностью поджарить спину соперника лазерным лучом) выступает сюжет. На деле десяток сюжетных видеороликов с использованием живого (!) видео производит впечатление совершенно оторванных от игры постановок, выполненных в жанре ненаучной кинофантастики восьмидесятых.

В виртуальном гараже имеется десять единиц транспорта. Не стоит думать, что этого будет мало, — сомнительная мода раздувать гоночные игры до невменяемых объемов «Возрождение», к счастью, не коснулась. Да и покупать все десять единиц попросту не нужно. Во-первых, для прохождения игры более чем достаточно самой первой машины, которую, как и остальные, можно апгрейдить. Во-вторых, продать купленный за немалые деньги болид тут нельзя! А сделать это наверняка захочется, поскольку управляются и едут покупные авто даже хуже.

С управлением здесь вообще беда: машины скользят по асфальту как по маслу, не радуют обратной связью, а прицел упорно не желает прицеливаться и живет своей жизнью. Различные режимы прицеливания задачу ничуть не облегчают, заставляя мечтать о нормальной поддержке геймпада.

Если же пересилить сценарий, кривой прицел и одолеть хотя бы одну гонку, вам откроется не самая плохая в общем-то игра. Механика, кроме гонок, сбора бонусов и выполнения несложных заданий (представлены почему-то в отрыве от основной сюжетной кампании), содержит интересные находки. Например, управление машиной в полете (горячий привет **TrackMania**) и деконструкция уровней. Разрушение на деле оказывается чисто декоративным развлечением, мало влияющим на геймплей. Получить денежный приз за уничтожение, например, Биг-Бена, конечно, приятно, но отвлекаться ради этого от дороги обычно себе дороже. А вот сделать так, чтобы массивная конструкция рухнула на трассу и уничтожила пару-тройку соперников, нельзя. Корректной физикой дорожного мусора и бочек с горючим в 2008 году не удивишь уже никого.

■■■

Но даже в таком устаревшем формате местные гонки достаточно увлекательны. Соперники ведут себя агрессивно, на дорогах повсеместно разбросаны различные неприятные сюрпризы, а каждая машина оснащена тремя видами оружия, которое тоже можно апгрейдить. Серьезно улучшить ситуацию мог бы качественный мультиплеер, но его почему-то нет. Ждем, видимо, патчей.

Кстати о них. Если вы собираетесь играть в «Death Track: Возрождение», ни в коем случае не поленитесь скачать первый официальный патч. Без него наша оценка окажется ниже той, что вы видите, как минимум на полбалла. ■

Как бы там ни было, со спецэффектами у SkyFallen по-прежнему все в порядке.

Если бы интерактивность окружения была хотя бы на уровне FlatOut, наша оценка была бы еще выше.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Не самый лучший представитель жанра «боевиков на колесах», который все же можно рекомендовать всем интересующимся. Благо много времени игра у вас не отнимет.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Сергей Звездов

ЖАНР Квест

SAM & MAX SEASON 2:
CHARIOTS OF THE DOGS

На прошедшей этой зимой **Game Developers Conference Telltale Games**, что называется, «давали звезду». С успехом прочли всем желающим лекцию по поводу успешного построения интерактивного ситкома, шутили, улыбались и в конце сообщили, что к студии присоединился **Майк Штемле**, бывший сотрудник **LucasArts**, работавший над **Sam & Max Hit the Road**, **Escape from Monkey Island** и несостоявшейся **Sam & Max: Freelance Police**. За последний год Telltale выросли вдвое и обещают в течение ближайшего отчетного периода запустить еще две игровых линейки.

Все это, безусловно, прекрасно, но тем временем второй сезон **Sam & Max** продолжает буксовать на месте. Telltale делают шаг вперед (см. прошлый **Episode 03: Night of the Raving Dead**) и тут же откатываются назад. Второе дыхание все никак не открывается. Критика разделилась на два лагеря. Одни считают, что все, вообще говоря, в порядке и ни о каком кризисе речи не идет, а другие (мы в их числе) с грустью наблюдают, как светлое начинание превращается в парад второсортных гэгов.

Предпоследняя, четвертая, серия **Chariots of the Dogs** пытается как-то исправить сложившуюся ситуацию. Мы как-то умолчали об этом факте, но Night of the Raving Dead среди прочего была примечательна тем, что в ней отсутствовал Боско, самый смешной из постоянных персонажей сериала. Так вот, четвертый эпизод полностью посвящен расследованию его пропажи. В процессе поисков Сэм и Макс попадают на борт летающей тарелки, которая умеет перемещаться во времени. Знающие про «эффект бабочки» понимают, что ничем хорошим это не кончается: собаке в шляпе и кролику с психическими расстройствами предстоит исправить разные временные аномалии и противостоять той самой Зловещей Силе (Т-Н-Е-М, дословно О-Н-И), от которой Боско придумывал свою разнообразную маскировку.

Telltale продолжают придумывать сюжетные ходы, чтобы оправдать регулярное использование своих старых материалов. Большинство «новых» локаций — это знакомые старые, только в антураже шестидесятых, восьмидесятых и неопределенно-футуристических годов. Сложно понять со стороны, то ли это мощный постмодернизм и самоирония, то ли разработчики просто не заметили, что идея путешествий во времени по набившим оскомину декорациям — идеальный повод посмеяться над самими Telltale. С одной стороны, в эпизоде встречается несколько блестящих шуток над сериалом с его бесконечными повторами — настолько хороших и колких, что нам стоило немалого труда удержаться от их пересказа (все-таки спойлеры). С другой —Telltale опять, как и в прошлый раз, работают вполсилы, и на материале, от которого ожидаешь феерии, так, скорее отшучиваются.

Вернулась и еще одна серьезная проблема: серия снова распадается на набор удачных и не очень удачных шуток, большинство из которых слабо относится к сюжету. Не только отдельные фразы, но и целые ситуации, темы, персонажи бессистемно свалены в кучу. В отличие от первого сезона, где было какое-то, извините, развитие персонажей, взаимодействие между ними, какая-то сюжетная интрига, Season 2 — это пулеметный обстрел разнокалиберными шутками.

И вот еще момент по поводу так называемого абсурдного юмора: Telltale приняли этот прием за главный сценарный двигатель, но из Chariots of the Dogs явно следует, что американцы не то чтобы умеют им пользоваться. Многие нелепости (например, обличье той самой Страшной Силы) выглядят просто вымученными.

■ ■ ■

Самое печальное, что авторы явно способны на большее. Сериал, очевидно, подкосила специфика формата — мало кто умеет выдавать раз в месяц по искрометному эпизоду, так что на Telltale, при всем желании, невозможно злиться. В конце концов, ничего лучше в жанре юмористического квеста сегодня попросту не существует. ■

Издатели
- Telltale Games
- GameTap

Разработчик
Telltale Games

Похожесть
- Sam & Max: Season 1
- Sam & Max Hit the Road

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
101 мегабайт через www.telltalegames.com

Сайт игры
www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Где бы был американский юмор без оскорбительных расовых стереотипов!

Говорящая аркадная машина — главный и лучший постоянный персонаж второго сезона.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Очередная, не слишком удачная попытка повторить успехи первого сезона. Это все еще неплохо, но в отношении Sam & Max подобная характеристика звучит оскорбительно.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ
6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

9 РОТА

ЭТО НЕ ТИР. ЭТО НЕ КИНО. ЭТО НАША ВОЙНА.

- Персонажи, знакомые по фильму
- Полностью разрушаемое и интерактивное окружение
- Управление техникой и захват вражеских машин и орудий
- Выбор экипировки для каждого бойца перед миссией
- Применение огневой поддержки – авиации, артподдержки
- Тактическое использование укрытий и рельефа местности
- Опыт каждого бойца повышается в процессе всей игры
- Большой выбор тактических приемов и огневых средств

Подробнее об игре на сайте:
WWW.9ROTA-GAME.RU

PC DVD ROM

© Lesta Studio, 2008. © «Новый Диск», 2008. © Art Pictures Studio, 2005. © PC «Slovo», 2005. Все права защищены. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

РЕКЛАМА

Кирилл Волошин

ЖАНР Экшен

THE SPIDERWICK CHRONICLES

Издатель
Sierra Entertainment

Разработчик
Stormfront Studios

Похожесть
- The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe
- Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
- серия Harry Potter

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.spiderwickgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Выдающийся ирландский писатель и ученый Клайв Стэйплз Льюис, скончавшийся еще в 1963 году, сам того не подозревая, оказал огромное влияние на современный шоу-бизнес. Именно его знаменитый книжный цикл **«Хроники Нарнии»** несколько лет назад стал родоначальником моды на фильмы и игры про приключения детей (как правило, братьев и сестер), попавших в непривычные для них миры или обстоятельства. Появление **The Spiderwick Chronicles** — прямое следствие этой моды.

Тони Дитерлицци и Холли Блэк, авторы всех пяти книг из серии The Spiderwick Chronicles, безусловно, читали Клайва Льюиса. Здесь множество пересечений, начиная с самой фабулы: младшие представители семьи попадают в волшебный мир при непосредственном участии найденного в собственном доме предмета. Место платяного шкафа заняли магическая книга, запечатанная когда-то их прадедом, и специальная линза, позволяющая видеть волшебные существа. Однако по увлекательности и глубине эта история, конечно, не сравнится с «Хрониками Нарнии»: все библейские аллюзии отсюда аккуратно вычищены. Одноименный фильм только усугубил это впечатление. А вот от игры мы скромно ожидали локальных свершений. Дело в том, что **The Spiderwick Chronicles** создана силами **Stormfront Studios**, которые довольно умело управляются с серьезными лицензиями (см. их **The Lord of the Rings: The Two Towers** и **Forgotten Realms: Demon Stone**).

Главная проблема интерактивной версии — однообразие механики. Нам обещали, что трио главных героев (братья Джерад и Саймон, а также их сестра Мэллори) будет обладать уникальными способностями, которые мы можем использовать в нужный момент, свободно переключаясь между персонажами. Так было практически во всех играх Stormfront, и это работало. Но на деле все различия сводятся к тому, что Джерад машет направо и налево битой, Мэллори — фехтовальной шпагой, а Саймон — уничтожает маленьких злобных гоблинов (некоторые из них явно взяты в аренду у **Overlord**) каким-то спреем из самодельной пушки.

Большую часть времени герои делают это исключительно в одиночку: сценаристы сами определяют, за кого и когда нам играть. Соответственно, здесь нет совместных, особо мощных атак, почти нет головоломок, которые бы потребовали применения небоевых способностей героев, и вообще очень мало чего есть. Тут очень кстати будет вспомнить игру по мотивам «Хроник Нарнии», где каждый из четверки врезался в память, а у персонажей имелись многоступенчатые совместные комбо.

Взамен The Spiderwick Chronicles предлагает беспрерывный сбор трофейных зубов, от количества которых зависит доступ к новой атаке: комбо-ударов здесь много, но на поверку они мало чем отличаются друг от друга, а многие и вовсе бесполезны. Есть еще многочисленные бонусные задания по сбору каких-то уникальных предметов, розыску мифологических существ, но они только множат утомительные плутания без карты по одним и тем же локациям. Оживление вносят разве что миссии за домового Наперстка, но их преступно мало.

■■■

От провала проект спасает пара моментов. Прежде всего — система магии. Это, пожалуй, первая игра, где нужно ловить магические заклинания сачком. Ускорение, лечение, усиление атаки и другие подчас весьма необычные бонусы дают маленькие волшебные существа: сначала их нужно изловить, зарисовать в альбом (!), а потом выпустить, чтобы добиться эффекта. Во-вторых, тут присутствуют-таки сказочная атмосфера, приятная музыка, отличная озвучка, идеальный дизайн волшебных существ. Наконец, ближе к финалу авторы расщедрились на парочку крайне динамичных сцен, где нужно спасаться бегством, находя верный путь, ловко прыгая или, как в **Fahrenheit**, точно нажимая определенные клавиши. То есть игра-то на самом деле получилась неплохая, просто она откровенно недодумана, недоработана, недожата. Совсем как первоисточник. ■

Вместо того чтобы искать к каждому боссу какую-то уникальную тактику, используя спецнавыки, тут предлагают от них просто убегать.

«Зарисовывание» волшебных существ на самом деле проходит намного легче, чем это может показаться.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?
«Хроники Нарнии» плюс интересная магическая система и один забавный домовой. Минус головоломки, увлекательность, уникальные спецспособности героев и разнообразие локаций.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ
6,0
СРЕДНЕ

LAST HALF OF DARKNESS

BEYOND THE SPIRIT'S EYE

Серия **Last Half of Darkness** — почетный реликт приключенческого жанра. Первая часть вышла в 1990 году, то есть 18 (!) лет назад. С тех пор все игры под этим брендом характеризуются тремя чертами. Во-первых, делает их по-прежнему один человек и пароход Вильям Роберт Фишер, во-вторых, проект последовательно игнорирует все модные тенденции и технологические достижения, оставаясь вызывающе старомодным квестом. Наконец, в-третьих, здесь действительно страшно.

О том, до какого состояния способно довести игрока последовательное перемещение по статичным, вручную отрисованным экранам, мы знаем еще по недавней **Scratches**. Меткая работа со звуком, мрачные интерьеры заброшенных склепов плюс удивительно эффективная мультипликация электризуют игровое пространство почище, чем в **Penumbra**. Фишер, кажется, накручивает напряжение до бесконечности, и в какой-то момент невинный шорох в углу может стать причиной преждевременного заикания или забавного нервного тика.

Все это верно и для последней на сегодня части **Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye.** Хронологически она является продолжением предыдущей **Shadows of the Servants**: мы играем за того же незнакомца, что разбирался с тенями в Новом Орлеане. На этот раз путь лежит в город Shadowcrest, на родину капитана Маркоса Фернанду, который неосмотрительно привез в родные пенаты древний артефакт. Город тут же был проклят и подвергся нашествию темных сил. Однако нас, вопреки ожиданиям, встречают не толпы агрессивно настроенной мертвечины, а мрачное запустение.

Воздух в пустых склепах, брошенных домах, барах и магазинах искрит напряжением. Чувствуется, что смерть, мистика и их персональные представители где-то рядом. Двери потусторонне скрипят, ветер подвывает, лестничные проемы и коридоры многозначительно чернеют. Периодически в темноте загораются два неморгающих глаза, изпод кровати вываливается грустный зомби, а по коридору кто-то невидимый тащит труп: мы видим лишь ноги, исчезающие в проеме темной комнаты. Ну и, конечно, игра пользуется нашим врожденным любопытством: подбрасывает недвижимые фигуры, которые сидят к вам непременно спиной. Вы, разумеется, подходите, кликаете на персонаже мышью, после чего издаете протяжный визг, а герой по ту сторону экрана теряет сознание.

К тому же периодически вы будете вступать в диалоги со статуями (!), которые как будто сошли с обложки последнего альбома группы **Cannibal Corpse**.

■ ■ ■

Обязательные квестовые упражнения совершенно не мешают истории. Все загадки вписаны в повествование самым логичным образом. Сбор и применение предметов разбавлены пазлами и мини-играми разной степени сложности. Никто при этом не собирается угождать игроку: головоломки, как в старые добрые времена, заставляют натурально брать блокнот, выписывать и чертить. Но — никакой натянутости и надуманности: не раз и не два эта игра позволит вам испытать чувство глубокого удовлетворения от того, что вы сами, с помощью собственного головного мозга, нашли решение.

Проблемы Last Half of Darkness кроются там же, где ее достоинства. Это старомодное, на грани с архаичным, произведение. Игра совершенно невосприимчива ко всему, что происходит с жанром, интерактивными развлечениями и современными технологиями. Вильям Роберт Фишер и его помощники, отвечавшие за звук, по-прежнему творят чудеса: практически на голом энтузиазме выпускают удивительно атмосферные, увлекательные хоррор-квесты пугающей силы. Но, как и десять лет назад, эти игры требуют от вас гораздо больше эмоциональных усилий и концентрации, чем любой современный представитель жанра. Это настоящий андеграунд: вы должны перед входом выдать Фишеру большой кредит доверия, включить воображение, выключить свет и, желательно, прогнать из квартиры все лишние звуки. И если все получится, то это станет началом хорошей дружбы. ■

Издатель
WRF Studio
Разработчик
WRF Studio
Похожесть
■ серия Last Half of Darkness
■ 7th Guest
Мультиплеер
Локальная сеть
Количество дисков
Один DVD
Сайт игры
www.lasthalfofdarkness.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
800 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Изящный художественный прием: у многих собеседниц зашит рот, так что на лицевую анимацию тратиться не пришлось.

Многие загадки и подсказки к ним упрятаны в мрачные четверостишия. Без идеального английского тут никуда.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старомодный хоррор-квест, практикующий художественное подпрыгивание на стуле и разнообразные упражнения для ума.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ХИТ
CODENAME: PANZERS™
ВЕРНУЛСЯ!
МНОГООБРАЗИЕ ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
РАЗВИТАЯ СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ВОЙСКАМИ
ВЫСОКАЯ СТЕПЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ
УНИКАЛЬНЫЕ АПГРЕЙДЫ ТЕХНИКИ

CODENAME:
PANZERS
Холодная война
ДОСТОВЕРНО РАЗРУШАЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА
МОЩНЫЕ ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ
РАЗУМНЫЕ ВРАГИ
ВТОРАЯ МИРОВАЯ - УЖЕ ИСТОРИЯ,
НАЧАЛАСЬ
ХОЛОДНАЯ ВОЙНА!
PC DVD
POWERED BY gamespy
STORMREGION
Powered by GEPARD 3D ENGINE
10TACLE STUDIOS
ND GAMES
© 10tacle Studios AG, 2008. Codename Panzers: Cold War - produced by NORDIC Game Production GmbH & Cie. KG. Разработка компании Stormregion Software Development Kft. Все права защищены. Powered by Gepard, Stormregion и Codename:Panzers являются зарегистрированными товарными знаками Stormregion Software Development Kft. GameSpy и дизайн логотипа Poawered by GameSpy являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua
Реклама

THE SETTLERS: РАСЦВЕТ ИМПЕРИИ
(THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE)

Жанр: Экономическая стратегия **Издатель/разработчик:** Ubisoft/Blue Byte Software, Funatics **Издатель в России/локализатор:** ND Games **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2007

Серия **The Settlers** вот уже второе десятилетие функционирует на одних и тех же идеях, сохраняя при этом почти что магическую притягательность. В разное время она была разрисована под суровое средневековье, пафосную постановку, идиотическо-карапузный стиль или, как в случае с **The Settlers: Rise of an Empire**, жизнерадостные тона, но главное при этом остается неизменным — глубина экономической модели и неизменный шарм. Плюс ко всему новые The Settlers, кроме шуток, невероятно красивая игра: такие пасторальные пейзажи сегодня редко где встречаются.

ПЕРЕВОД: Русское издание **«The Settlers: Расцвет Империи»** лишний раз доказывает, что переводчики **ND Games** (которые, если вы вдруг не знали, суть подразделение **«Нового диска»**) очень даже могут делать свою работу качественно, если не ленятся (это мы, например, о переводе **Thief 3**). Во-первых, здесь имеется качественная русская озвучка, что в последнее время стало скорее исключением, чем правилом. Во-вторых, к тексту претензий практически не имеется — да, в оригинале шрифт был посимпатичнее, да и парочка опечаток нами была-таки обнаружена. Но общее впечатление от локализации — однозначно позитивное. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

MAKING HISTORY: ПЕРЕДЕЛ МИРА
(MAKING HISTORY: THE CALM AND THE STORM)

Жанр: варгейм **Издатель/разработчик:** Strategy First/Muzzy Lane Software **Издатель в России/локализатор:** Акелла **Полная рецензия:** Игромания №6'2007

Making History: The Calm and the Storm начиналась как интерактивная энциклопедия по Второй мировой войне, а в итоге выросла в полноценную игру. Получилось нечто вроде **Civilization** в миниатюре — тот же глубокий охват всех сторон жизни государства, но лишь с 1936 по 1945 год. Каждая миссия посвящена отдельно взятому этапу войны и длится некоторое число ходов, после чего сражение останавливается, подсчитывается результат и выявляется победитель (по сумме очков). Внешне это выглядит как типичный варгейм (то есть жутковато), зато нельзя не отметить музыкальное оформление — например, во время игры за СССР звучат советские патриотические мелодии. Несмотря на многочисленные упреки за слабый AI, игра держится молодцом и, безусловно, понравится поклонникам жанра.

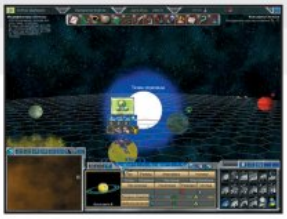
ПЕРЕВОД: В России издается сразу версия 2.0, в которой исправили наиболее серьезные баги оригинала. В силу энциклопедического прошлого, по объему текста **«Making History: Передел мира»** переплюнет любую сложносочиненную RPG: историческая справка дается буквально по каждому поводу. И надо отдать **«Акелле»** должное — переведен он качественно и без ошибок. Даже шрифт соответствует оригинальному. Руководство пользователя, если что, тоже полностью русифицировано. Хорошая работа. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

КОСМИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ 5
(SPACE EMPIRES 5)

Жанр: пошаговая стратегия **Издатель/разработчик:** Strategy First/Malfador Machinations **Издатель в России/локализатор:** Акелла **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2007



Space Empires 5 — последний на сегодняшний день представитель знатного рода космических стратегий (первая часть появилась в середине прошлого десятилетия!). В этой игре сосредоточено все то, за что мы любим и ненавидим этот жанр: маниакальное внимание к деталям и головокружительная глубина проработки. Простой пример — модель каждого корабля надо собирать вручную из 17 (!) различных элементов, каждый из которых существует в 15—25 модификациях. Перед началом игры нужно сгенерировать каждую расу, заполнив анкету на 20 пунктов, каждый из которых потом непременно скажется на игре — и так во всем. Если вы считаете себя компьютерным гиком со стажем, эта игра должна вам приглянуться. В противном случае лучше не приближаться.

ПЕРЕВОД: Переводчикам из **«Акеллы»** можно посочувствовать — им пришлось перевести колоссальный объем текста. И это не считая необходимости русифицировать названия планет, рас, технологий, оружия, счет которым идет на сотни, если не на тысячи. К счастью, локализаторы подошли к работе ответственно — на русский язык переведено даже руководство пользователя, а ведь это 300 страниц мелким шрифтом. Так что если вы готовы потратить на изучение Space Empires 5 ближайшие несколько месяцев своей жизни, то проблем с ее освоением у вас не возникнет. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ПИВНОЙ МАГНАТ
(BEER TYCOON)

Жанр: симулятор пивоварни **Издатель/разработчик:** Frogster Interactive/Virtual Playground **Издатель в России/локализатор:** Новый диск **Полная рецензия:** «Игромания» №3'2007

Компания **Virtual Playground** известна тем, что способна придумать оригинальную идею и тут же, не сходя с места, загубить ее отвратительным исполнением. Будь то симулятор тюремщика, капитана туристического лайнера или начальника пивного завода, не сомневайтесь — играть в него окажется решительно невозможно. В **Beer Tycoon** есть чем заняться: можно построить пивоварни трех видов в одной из трех стран (Германии, Бельгии, Великобритании), задать маркетинговую политику предприятия и даже изобрести уникальный сорт пива. На деле же нас заставляют собственноручно размещать оборудование в каждом производственном здании (а их тут, между прочим, десятки), поштучно (!) нанимать персонал и часами медитировать на сонных туристов, надирающихся в вашей забегаловке. Ни сюжетной кампании, ни даже обучающего режима не предусмотрено — только методичная застройка и созерцание.

ПЕРЕВОД: Годовая задержка с выходом локализации в данном случае не в счет — такие игры не стареют, потому что появляются на свет мертворожденными. Перевод текста (озвучка, конечно, отсутствует) получился довольно сносным, хотя порой проскакивают странные словечки вроде *«микропивоварня»*. Да и шрифт можно было сделать покрупнее. В остальном — все по тем же лекалам. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

АНГЕЛЫ СМЕРТИ 2: СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
(BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WW2)

- **Жанр:** авиааркада ■ **Издатель/разработчик:** Ubisoft Entertainment/Ubisoft Bucharest
- **Издатель в России/локализатор**: Акелла
- **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2007

Secret Missions of WWII — лихое, а потому и приятное переосмысление первой **Blazing Angels**. Это все такая же простая (но при этом, впрочем, требующая геймпада), в меру красивая и очень динамичная авиааркада, которая приобрела в главном — в зрелищности и постановке. Плюс ко всему сдобрена изрядной дозой милой сердцу придурковатости, проявляющейся в лучших традициях несерьезных боевиков — в виде гигантских дирижаблей, «суперсекретных» истребителей и циклопических пушек. Всерьез воспринимать подобную буффонаду невозможно, но незатейливое аркадное удовольствие здесь раздают ведрами.

ПЕРЕВОД: Озвучку вновь оставили оригинальной — и совершенно зря. Субтитры в разгар боя читать совершенно некогда, а в здешних диалогах меж тем содержится изрядная часть атмосферы и немало здорового юмора. А вот над текстом в **«Акелле»** поработали основательно: простые, но приятные и легко читаемые шрифты, ни единой ошибки в переводе. Названия самолетов осмотрительно оставлены на английском. И если не считать проскальзывающих местами сомнительных сокращений — все практически идеально. Ну и еще одна деталь — на русскую версию установлен первый (он же единственный) патч, который серьезно повышает производительность игры. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

АСТЕРИКС НА ОЛИМПИЙСКИХ ИГРАХ
(ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES)

- **Жанр:** аркада ■ **Издатель/разработчик:** Atari/Etranges Libellules
- **Издатель в России/локализатор**: Акелла
- **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2008

Астерикс во всех своих проявлениях начинен тротиловым весельем. Комиксы во Франции уже полвека расходятся, как лягушачьи лапки, фильмы один лучше другого, а игры по мотивам заняли почетную нишу мускулистых середнячков. Сюжет **Asterix at the Olympic Games** даже немного оригинален. Лохматый злодей доктор Манус открыл портал в иные миры, так что теперь по карикатурному лесу бегают реальные актеры из фильма, а седобородый друид Гетафикс превратился в себя нарисованного. Беспредел нужно остановить, так что анаболические галлы отправляются в Рим, надавать кренделей Манусу и предателю Бруту. Заодно им предстоит помочь Влюблениксу добиться руки своей возлюбленной, победив в Олимпийских играх. Стать лучшим в восьми дисциплинах вроде бега и прыжков несложно, главное — методично молотить по двум клавишам. В остальное время мы будем скакать по умильным пейзажам, издеваться над беспомощными римлянами, проходить веселые мини-игры и болтать со всеми встречными философами.

ПЕРЕВОД: Во время прогулок Астерикс с Обеликсом часто между собой переговариваются, и особенно радует, что переведены диалоги ярко и приятно. Никаких переигрываний, все гладко и с юмором. Разве что актер, подаривший голос Обеликсу, уж слишком мягок — ну не может так говорить огромный бочковидный усач. А текст опрятный. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

GHOST IN THE SHEET: ТЕРРИТОРИЯ ПРИЗРАКА
(GHOST IN THE SHEET)

- **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** Tri Synergy/Cardboard Box Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**: Новый диск/Lazy Games
- **Полная рецензия:** «Игромания» №10'2007

Ghost in the Sheet (альтернативное название — **S.C.A.R.E.**) — милейший инди-квест. Со всеми вытекающими последствиями: простенькой графикой и устойчивым привкусом любительской работы. Зато содержание с лихвой искупает технические огрехи: разработчики не лишены вкуса и чувства юмора. Игрок управляет привидением, которое не способно даже открыть дверь, не используя сверхъестественные способности вроде телекинеза. Наш потусторонний герой выполняет важную миссию: провожает души умерших в мир иной. По мере прохождения призрак получает новые способности, а головоломки требуют все большего напряжения извилин. В итоге получилось эдакое «привидение с мотором»: дикое, но симпатичное.

ПЕРЕВОД: Отрадно, что игру слов Ghost in the Sheet — Ghost in the Shell переводчики оставили нетронутой. В том, что касается локализации квестов, **«Новый диск»** вообще, кажется, берется за ум: уродливые шрифты канули в Лету, голоса большинства персонажей (увы, за исключением главного героя) напоминают оригинал и не слишком коверкают предложения. Хотя не обошлось без отсебятины: так, в оригинале во вступительной заставке привидение говорит о своей смерти в нейтральных тонах, а в переводе оно неумело ерничает. Но в целом впечатления намного лучше, чем от иных локализаций компании. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

МОРХУХН В ГОЛЛИВУДЕ
(MOORHUHN: DIRECTOR'S CUT)

- **Жанр:** виртуальный тир
- **Издатель/разработчик:** Phenomedia AG
- **Издатель в России/локализатор**: Новый диск

Последняя инкарнация некогда культовой серии **Moorhuhn**, похоже, растеряла последние остатки былого задора. Перед нами все тот же симулятор геноцида лупоглазых куриц, что и годы назад. Подзаголовок **Director's Cut** означает, что на этот раз нашими охотничьими угодьями становится голливудская съемочная площадка. Ограничение по времени (которое раньше придавало игре остроты) упразднено; вместо этого предлагается выпотрошить определенное количество пернатых разного типа в условиях ограниченного боезапаса. На каждом из уровней (всего их, кстати, два — дальше просто меняются условия игры) предстоит столкнуться с огромным количеством несмешных киноцитат: от «Дракулы» до «Звездных войн». Не сказать чтобы получилось откровенно плохо, но уныло: декорации быстро надоедают, а вид разодетых куриц перестал вызывать улыбку уже лет пять назад. В связи с этим для нас остается загадкой, почему **Phenomedia** так упорно держится за этот бренд.

ПЕРЕВОД: Как это часто бывает в подобных играх, переводить здесь толком нечего: русифицировали главное меню, адекватно перенесли шрифты — вот и вся работа. Здесь, однако, встречаются надписи на уровнях (суммарно что-то в районе двух). Перевести-то их перевели, но не слишком старательно: они не влезают в отведенное для них место. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

- **Жанр:** ролевая игра ■ **Издатель/разработчик:** Atari/Troika Games
- **Издатель в России/локализатор**: Акелла
- **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2003

У покойной компании **Troika Games** игры всегда выходили несколько топорными. Но **The Temple of Elemental Evil** получился совсем уж нелепым. Совершенно безалаберно вклеенная в игру ролевая система D&D (между прочим, редакции 3.5 — самой свежей на тот момент), смехотворная продолжительность, обязательный букетов глюков — все это как-то не вписывалось в понятие *«хорошая ролевая игра»*. Крепкий сюжет и приятная картинка, конечно, сглаживали негативное впечатление (именно за это мы и поставили тогда восемь баллов), но в том, что касается геймплея, игра получилась посредственной. И сегодня, пять лет спустя, это видно особенно отчетливо.

ПЕРЕВОД: С момента выхода The Temple of Elemental Evil появилась целая куча пиратских переводов. Забавно, но некоторые из них получились намного лучше, чем локализация **«Акеллы»**. Подбор актеров в оригинале был слабоватый, и никому в голову не пришло попытаться исправить ситуацию русской озвучкой — все голоса оставлены английскими. Сам по себе текст переведен вроде бы неплохо, но очень уж сухо. А ведь The Temple of Elemental Evil была чуть ли не единственной D&D-игрой, где персонажи исправно шутили. В русском издании от прежней остроты диалогов не осталось и следа. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ХАРЛЕЙ-ДЭВИДСОН: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДОРОГ (HARLEY-DAVIDSON MOTORCYCLES: RACE TO THE RALLY)

- **Жанр:** гоночная аркада ■ **Издатель/разработчик:** Activision/Magic Wand
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №2'2007

Harley-Davidson Motorcycles: Race to the Rally — одна из немногих игр под маркой известного производителя мотоциклов, в которую не только можно играть, но и получать от этого удовольствие. Тем более забавно то, что разработали ее в **Magic Wand** — компании, печально известной благодаря занудному симулятору охоты **Cabela's**.

В Race to Rally мотоциклисты разъезжают по американским хайвеям, нарушают правила дорожного движения и устраняют конкурентов, пиная их по ляжкам. Нужная атмосфера задается при помощи двух вещей: ярких спецэффектов и бодрого дорожного рока на саундтреке. Простая, но очень красочная аркада. И никакой стрельбы по оленям!

ПЕРЕВОД: Игра вышла больше года назад, и задержка русской версии не пошла ей на пользу — графика смотрится не так ярко, как раньше, а скорее уныло. И все бы ничего, но и локализация получилась довольно корявой. На игровом процессе это, впрочем, никак не сказывается — на экране тут порой происходит такое, что вчитываться в какие-то там надписи решительно некогда. Тем не менее такой наплевательский подход к переводу неплохой в общем-то игры никак не назовешь хорошей работой. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ЗОЛОТОЙ ВЕК АВТОГОНОК (GOLDEN AGE OF RACING)

- **Жанр:** автоаркада ■ **Издатель/разработчик:** Midas Interactive/Brain in a Jar
- **Издатель в России/локализатор**: Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №6'2006

Оригинальной **Golden Age of Racing** мы ужасались еще в 2006 году. Если вы не застали эту игру, не спешите наверстывать упущенное: это — во всех отношениях стандартная автоаркада, устаревшая к тому же еще до собственного релиза. Геймплей можно описать в буквальном смысле двумя словами: «едем и поворачиваем». Больше здесь нет ни-че-го. Нет, то есть номинально, конечно, присутствуют несколько режимов игры, разные трассы и модели автомобилей (списанные с гоночных машин 50-х годов прошлого века), вот только что бы вы ни делали, происходящее на экране будет начисто лишено даже малейшего намека на азарт. Даже спрайтовые зрители на трибунах — и те, похоже, скучают. Автомобили надсадно ревут, пускают клубы дыма, но делают этот как будто нехотя. И на дорогах ведут себя, между прочим, совершенно по-хамски: могут начать выписывать «восьмерки» на совершенно ровном участке трассы или отказаться входить в поворот на тормозах — и так далее.

ПЕРЕВОД: Хотелось бы похвалить локализацию, но здесь, увы, и переводить-то фактически нечего. Более того, **«Новый диск»** даже отказался от своей привычной практики и оставил оригинальными надписи, изредка мелькающие на трассах. В другом случае мы бы поругали «Новый диск» за неаккуратную работу, но не в этот раз — игра действительно того не стоит. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СЭМ И МАКС: ПЕРВЫЙ СЕЗОН (SAM & MAX SEASON 1)

- **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** JoWooD/Telltale Games
- **Издатель: в России/локализатор**: GFI/Руссобит-М
- **Полная рецензия:** «Игромания» №1,3,4,5,6,7'2007

Триумфальное возвращение одного из лучших юмористических квестов последнего десятилетия.

ПЕРЕВОД: С долгожданным русским изданием Season 1 все оказалось одновременно лучше и хуже, чем мы ожидали. Чаемые бонусы не переведены и не снабжены субтитрами (а там между прочим имеется получасовое интервью с создателями). Это плохие новости. Хорошие состоят в том, что текстовый перевод каким-то чудом оказался более чем адекватен. Мы больше всего боялись за составные каламбуры Макса, но в **«Руссобите»**, к счастью, не стали оптимизировать их для российских реалий, так что фразы вроде *«Святой Себастьян Милосердный распятый на саксофоне в рассказе Сьюзан Зонтаг!»* остались на месте. Озвучка, конечно, бесконечно далека от оригинала, но она удивительным образом не раздражает. А вот с технической стороной все *очень* плохо. Звук записан безобразно глухо, в некоторых диалогах вдруг прорывается английский, а персонажи подолгу шевелят беззвучным ртом. Также не переведены многочисленные постеры, вывески, газетные заголовки и еще тысяча мелочей, которыми декорированы уровни. В общем, по гамбургскому счету все довольно печально, но лучшего варианта для тех, кто не знает английский, но очень хочет приобщиться к новой классике, на сегодня нет. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

AVENCAST: УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ
(AVENCAST: RISE OF THE MAGE)

■ **Жанр:** экшен/ролевая игра ■ **Издатель/разработчик:** Clockstone/Lighthouse Interactive ■ **Издатель в России/локализатор:** Руссобит-М/Play Ten Interactive ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2008

Avencast: Rise of the Mage — та самая «темная лошадка», которая на финише вполне способна обойти пару породистых меринов. Казалось бы, перед нами банальная **Diablo**-подобная RPG про то, как ученик магической академии сначала сдает экзамены в склепе, а потом очищает альма-матер от захвативших ее демонов. Однако здесь есть главное, чего не хватает многим играм жанра, а именно — интересные бои. Позаимствованное у шутеров управление, необычная магическая система, построенная на комбо-заклинаниях, умные враги и необходимость сочетать ближний бой с магией придают сражениям остроту, которой порой так не хватает в любом произвольно взятом конкуренте Diablo. Кроме того, тут чувствуются стиль и атмосфера, есть симпатичная графика, приятное музыкальное сопровождение и занятные квесты.

ПЕРЕВОД: Русская версия радует. Тексты получились довольно ровными. Актеры на озвучке стараются придать выразительности образам, и иногда им это даже удается. Заметно, что локализаторы подошли к работе с выдумкой и юмором, это пошло игре исключительно на пользу. Есть, однако, мелкие недочеты: например, в руководстве пользователя замечена путаница с написанием некоторых имен. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ЛЕГЕНДА О ТАРГОНЕ
(LEGEND: HAND OF GOD)

■ **Жанр:** экшен/ролевая игра ■ **Издатель/разработчик:** Anaconda Games/Master Creating ■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2008

Звездный состав авторов этой игры (среди них — сценаристка **Gears of War** и **BioShock** Сьюзан О'Коннор) сумел наделить обычный, казалось бы, Diablo-клон парой любопытных особенностей. Прежде всего, это боевая система, названная Cinematic Combat System: она привносит в сражения небывалую для подобных проектов плотность взаимодействия геройского тела с оружием, поверхностью и собственно врагами. Живости добавляет курсор, который тут сделан в виде крылатой феи-помощницы: она активно общается с Таргоном, комментирует происходящее и принимает непосредственное участие в сюжете.

ПЕРЕВОД: Локализация от **«Нового диска»** подоспела оперативно и включает в себя последний патч 1.02. Перевод качественный, но не идеальный. Встречаются опечатки: например, одно из умений делает героя *«неузявимым»*. Кроме того, некоторые актеры, озвучивавшие персонажей, плохо попали в образ. Их голоса, знакомые по десяткам других переводов, то ли приелись, то ли слишком уж бесстрастны на фоне происходящих событий. Хотелось бы больше яркости, соответствующей общей киношности игры. И самое печальное, фея Луна в русской версии почему-то оказалась менее словоохотливой, чем в немецкой. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

КОМИКС

ОТ КОМПАНИИ ECS ELITEGROUP

*Друзья! Пришло время подвести итоги самого смешного конкурса от компании **EliteGroup!***

Мы целый месяц искали автора самого интересного и смешного диалога для скриншотов из суперигры BioShock — и вот наш герой **Илья Пикулев.**

Ему достаётся главный приз — видеокарта **ECS N8800 GT-512MX+PS.**

Десять счастливчиков получают поощрительные призы: **Арина Свриридова, Александр Демьяненко, Николай Фомин, Владимир Денисенко, Максим Дружинин, Игорь Кореняк, Евгений Зиновьев, Данил Дронов, Константин Юрченко, Владимир Девятайкин, Тарас Журавлёв.**

Все призы будут доставлены по почте.

поощрительные призы

Фрагмент работы победителя конкурса

SIMON THE SORCERER: ЗАКОЛДОВАННЫЙ МИР
(SIMON THE SOCERER 4: CHAOS HAPPENS)

Жанр: возвращение легенды **Издатель/разработчик:** RTL Enterprises/Silver Style Entertainment **Издатель в России/локализатор**: Акелла **Полная рецензия:** «Игромания» №12'2007

Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens — без пяти минут (а вернее, не считая **Sam & Max**) лучшая адвенчура прошлого года и триумфальное воскрешение знаменитой серии (первая часть вышла в 1993 году). Циничный парень Саймон прибывает в волшебную страну и с ужасом видит, что в ней орудует его добрый двойник. Всем помогает, а даму сердца игнорирует. Наша миссия — разоблачить негодяя. Четвертая часть — шедевр хлесткого скабрезного юмора и метких издевательств над множеством сказок. Волк здесь интеллигентный пьяница, семья Красной Шапочки погрязла в матриархате, а тролль под мостом занимается бизнесом. Здесь есть огромное количество отличного черного юмора, а каждая фраза — шедевр. Красочная графика и чудесная музыка только дополняют изящное издевательство над сказочными штампами.

ПЕРЕВОД: Озвучка, то есть самая хрупкая деталь в игре, осталась на английском, перевели лишь субтитры. И в принципе, это здорово — правильней оставить оригинал, чем испортить его плохо поставленными голосами. Однако тогда логичнее было взять самую первую, то есть немецкую версию — в ней голоса героев на порядок ярче и эмоциональней. Сам текст переведен вменяемо, задорно. Но в целом игра добралась до российских прилавков с минимумом потерь, так что, если вы еще не играли — смело покупайте локализацию. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

AGON: ПОТЕРЯННЫЙ МЕЧ
(AGON: THE LOST SWORD OF TOLEDO)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Kalypso Media/Private Moon Studios
Издатель в России/локализатор: Акелла

AGON — игра сериального формата. В плане геймплея это классический квест с качественными головоломками и отличным художественным стилем. Главный герой, профессор Хант, изучает древние культы, снимает проклятья и разгадывает древние тайны по всему миру — от Лапландии до Мадагаскара. Первый эпизод появился в продаже пять лет назад. С тех пор разработчики успели закончить первую «главу» (три эпизода), а теперь вот начали вторую. Основной недостаток всех игровых сериалов — смехотворная продолжительность — дает о себе знать и здесь: **Agon: The Lost Sword of Toledo** проходится всего за несколько часов. Но эти часы, проведенные за поисками похищенных сокровищ в испанской глубинке, будут форменным эстетическим наслаждением для всех любителей квестов.

ПЕРЕВОД: В локализации **«Акеллы»** оригинальная озвучка осталась нетронутой, но на помощь игроку приходят качественные субтитры, которые, если что, можно отключить. Английские надписи в текстах тоже оставлены на месте — русский перевод всплывает в прозрачном окошке по наведению курсора. Это, кстати, не только атмосферно, но и очень удобно. Надписи на испанском не переведены вовсе — в данном случае это логичный ход: по замыслу разработчиков игрок и не должен их понимать, если, конечно, не знает языка. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ЗАКОН И ПОРЯДОК: ПРЕСТУПНЫЙ УМЫСЕЛ
(LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Vivendi Games/Legacy Interactive
Издатель в России/локализатор: Акелла

Law & Order: Criminal Intent не требует знания одноименного сериала, выглядит как вполне нормальный «полицейский» квест и даже пытается (правда, не то чтобы очень успешно) сказать новое словцо в жанре. Например, во время диалогов нам позволено выбирать между линиями поведения в диапазоне между очень добрым и очень злым полицейским. Не **Mass Effect**, конечно, но вносит какое-никакое разнообразие.

ПЕРЕВОД: Пока готовилась локализация, возраст игры перевалил за два с половиной года. Понятно, что геймплей и графика за это время покрылись не одним слоем пыли. Реабилитироваться в глазах игроков **«Акелла»** решила за счет качественной работы. Во-первых, все аккуратно оформлено, шрифты не вызывают головной боли, детали вроде оформления вступительного меню выполнены добросовестно и соответствуют стилю игры. Во-вторых, оригинальные голоса оставлены на месте и дополнены русскими субтитрами (в данном случае это спорный ход: предыдущая часть серии, которую издавала **«Руссобит-М»**, была переозвучена, притом на высшем уровне). Качество текста не вызывает нареканий. В-третьих, и это главное, внутриигровые надписи также переведены со всевозможным тщанием. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

DARKNESS WITHIN: СУМРАК ВНУТРИ
(DARKNESS WITHIN: IN PURSUIT OF LOATH NOLDER)

Жанр: квест **Издатель/разработчик:** Zoetrope Interactive/Lighthouse Interactive
Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №1'2008

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder — очередное интерактивное воплощение творчества Г. Ф. Лавкрафта. Со всеми подобающими особенностями: древними культами, забытыми богами, сумасшедшими домами и мегабайтами текста. Несмотря на бедную графику и «книжную» направленность большинства головоломок, игра оставляла в целом приятное впечатление и нагнетала атмосферу зловещего присутствия в соответствии с духом и буквой творчества легендарного писателя.

ПЕРЕВОД: Главное и, пожалуй, единственное достоинство перевода — он вездесущ, переведено действительно все. Эстетический же аспект оставляет желать лучшего. Русские шрифты выглядят чужими, словно их безуспешно втискивали в прокрустово ложе. Перевод и озвучка одинаково небрежны. Главный герой, механическим голосом произносящий фразы типа *«Я полон страха»*, ничего, кроме усмешки, не вызывает. Не обошлось и без характерной для русских локализаций гуляющей интонации: каждое слово актер произносит, что называется, «на другой ноте», причем на фальшивой, превращая любую фразу в американские горки для ценителей прекрасного русского слова. Причем самого актера, видимо, забавляет материал, и многие строки он произносит так, словно читает страшную сказку перед группой детсадовцев. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

НЭНСИ ДРЮ: ЛЕГЕНДА О ХРУСТАЛЬНОМ ЧЕРЕПЕ (NANCY DREW: LEGEND OF THE CRYSTAL SKULL)

- **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** Her Interactive
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2007

«Легенда о хрустальном черепе» — это первая попытка разработчиков написать нэнси-квест для более продвинутого «железа». Для ненавистников серии это хороший повод одуматься, потому что в нормальном разрешении, с улучшенным интерфейсом и какими-никакими проблесками художественного вдохновения новая история про юную сыщицу кажется совсем не такой отталкивающей, как остальные, и чуть ли не увлекательной. В этот раз **Her Interactive** решили написать детектив с сильным уклоном в ужастик, и много времени мы проведем, обследуя склепы и гробницы в поисках пресловутого Хрустального Черепа.

ПЕРЕВОД: Впервые за долгое время второстепенных персонажей озвучили более-менее достойно. К сожалению, самой Нэнси это не коснулось. За глуповатыми восторженными нотками, которые выдает актриса, все отчетливее слышится злость и глухое раздражение. Похоже, эта работа становится для нее пыткой. С другой стороны, качество перевода и внутриигровых надписей неуклонно поднимается с отметки «очень плохо» к «терпимо», хотя и с переменным успехом. Если **«Новый диск»** и Her Interactive не остановятся на достигнутом, то, быть может, через несколько лет появится интересная и технически продвинутая игра про Нэнси Дрю с хорошим русским переводом. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND (SINKING ISLAND)

- **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** White Birds/Micro Application
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №2'2008

Кудесник Бенуа Сокаль обещал реализовать в **Sinking Island** фактор реального времени: остров, на котором нам предстояло расследовать загадочное убийство, с каждой секундой погружается под воду. Теоретически, это должно было добавить геймплею остроты. На деле — скорее раздражает. Впрочем, толком пожалеть об этом вам не даст увлекательнейшая, полная интриг и ярких персонажей история, которая в сочетании с шикарной картинкой, точно выдержанным стилем и новаторским механизмом расследования заставит простить Сокалю все невыполненные обещания, а заодно и ужасный **Paradise**.

ПЕРЕВОД: К локализации игры в **«Новом Диске»** подошли с особой тщательностью и любовью: перевели все тексты, вплоть до надписей на открытках и в туристических проспектах, сохранили уникальные оригинальные шрифты, а также озвучили все диалоги. Актеры старались, как могли: практически никто не позволяет себе монотонно бубнить по бумажке. Отметим и богатую комплектацию коллекционного издания, в которую помимо самой игры вошли также артбук и полная версия того самого Paradise. Единственная претензия — некоторое запоздание с выпуском патчей к игре. Русская заплатка 1.1 вышла тогда, когда к оригинальной версии уже давно существовала версия 1.2. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игры, которые уже или скоро можно будет официально можно купить в России

Уже вышли

- **Codename: Panzers. Холодная война**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Command & Conquer 3: Ярость Кейна**
  Издатель и локализатор: ***EA Russia***
- **Crime Patrol**
  Издатель и локализатор: ***1С***
- **Deus Ex**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Deus Ex: Invisible War**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Hour of Victory**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Lost. Остаться в живых**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus**
  Издатель и локализатор: ***Софт Клаб***
- **Race. Золотое издание**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **The Club**
  Издатель и локализатор: ***Софт Клаб***
- **The Sims 2: Увлечения**
  Издатель и локализатор: ***EA Russia***
- **Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm**
  Издатель и локализатор: ***Бука***
- **Биатлон 2008**
  Издатель и локализатор: ***1С***
- **Вся королевская рать**
  Издатель и локализатор: ***1С***
- **Город потерянных душ**
  Издатель и локализатор: ***1С, Логрус***
- **Закат Солнечной империи**
  Издатель и локализатор: ***1С, Snowball.ru***
- **Зимний спорт 2008**
  Издатель и локализатор: ***1С***
- **Моя любимая лошадка**
  Издатель и локализатор: ***Акелла***
- **Нэнси Дрю. Секреты могут убивать**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Пиратия онлайн**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск, Nival Online***
- **Поцелуй Иуды**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Путешествие к центру Земли. Золотое издание**
  Издатель и локализатор: ***Новый диск***
- **Сэм и Макс: Первый сезон**
  Издатель и локализатор: ***Руссобит-М, GFI***
- **Твоя война**
  Издатель и локализатор: ***1С, Логрус***

Скоро в продаже

- **Legendary: The Box**
  - **Когда:** осень 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***1С***
- **Mass Effect**
  - **Когда:** май 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***1С и Snowball.ru***
- **Memento Mori: Помни о смерти**
  - **Когда:** лето 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Акелла***
- **Racing: Фактор Скорости**
  - **Когда:** весна 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Руссобит-М***
- **Speedball 2: Спорт беспощадных**
  - **Когда:** весна 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Акелла***
- **The Abbey**
  - **Когда:** весна 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Акелла***
- **The Sims 2. Кухня и Ванная. Дизайн интерьера. Каталог**
  - **Когда:** 18 апреля 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***EA Russia***
- **Tomb Raider: Underworld**
  - **Когда:** конец 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Новый диск***
- **UEFA Euro 2008**
  - **Когда:** 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***EA Russia***
- **Vampire World**
  - **Когда:** 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Руссобит-М, GFI***
- **Windchaser: Небесный странник**
  - **Когда:** весна 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Акелла***
- **Ведьмак: Серебряное издание**
  - **Когда:** май 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***Новый диск***
- **Звездные нации**
  - **Когда:** май 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***1С, Snowball***
- **Космическая федерация 2. Звезды страха**
  - **Когда:** весна 2008
  - *Издатель и локализатор:* ***1С, Snowball***

«Игромания» напоминает, что вся информация в этом списке, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей. Полную версию см. на нашем DVD в разделе «По журналу»

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с марта'2007 по февраль'2008

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	Call of Duty 4: Modern Warfare	11030	13,2%
2	■	Crysis	7915	9,7%
3	▲15	Петрович и все, все, все	6894	8,4%
4	▼1	The Witcher	6533	8%
5	▼1	Half-Life 2: Episode Two	5135	6,3%
6	▼1	BioShock	5119	6,2%
7	▲1	Gears of War	2602	3,1%
8	▼2	Kane & Lynch: Dead Men	2492	3%
9	▼2	Portal	2257	2,7%
10	▼1	Need for Speed: ProStreet	1624	1,9%
11	▲2	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	1620	1,9%
12	▲4	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1603	1,9%
13	▼3	Unreal Tournament 3	1524	1,8%
14	▼3	FIFA 08	1444	1,7%
15	▼3	Pro Evolution Soccer 2008	1335	1,6%
16	▼2	Clive Barker's Jericho	1202	1,4%
17	▼2	Team Fortress 2	1191	1,4%
18	▼1	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	938	1,1%
19	▲2	Overlord	868	1%
20	■	World in Conflict	812	0,9%
21	▲3	Test Drive Unlimited	757	0,9%
22	■	Colin McRae DiRT	714	0,8%
23	▼4	Hellgate: London	664	0,8%
24	▲1	Medieval 2: Total War — Kingdoms	651	0,7%
25	▼2	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	643	0,7%
26	▲9	Civilization 4: Beyond the Sword	475	0,5%
27	▲3	F.E.A.R. Perseus Mandate	457	0,5%
28	▲1	TimeShift	454	0,5%
29	▼1	Lost Planet: Extreme Condition	453	0,5%
30	▼4	Halo 2	425	0,5%

*По состоянию на **7 марта** в голосовании приняло участие **19 688** человека.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с МАРТА'2007* по *ФЕВРАЛЬ'2008*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

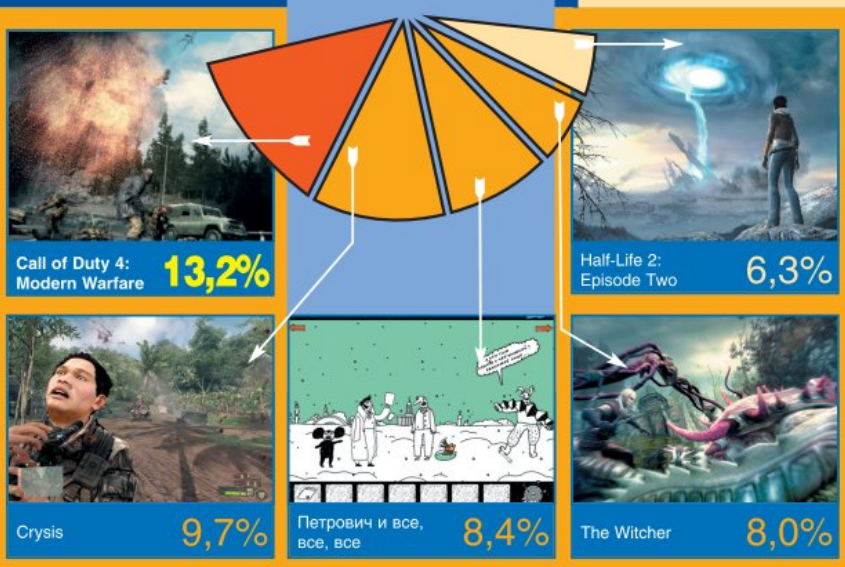
7 МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *МАРТЕ'2007 — ФЕВРАЛЕ'2008*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Тихой сапой мы провели в хит-параде одно небольшое изменение: начиная с этого месяца период существования в нем каждой игры продлен с десяти месяцев до полноценного года. Просим не слать на наш адрес гневных писем, что сделано это было как раз в тот момент, когда ваша любимая игра, отбыв свой срок, вышла из списка. Никаких хитрых подначек в адрес какой-то конкретной игры (ни в плюс, ни в минус) редакция не планировала — утверждаем это со всей ответственностью.

Более того, даже заметив в хит-параде этого месяца «Петровича» на третьей (!) строке, мы ровно ничего не стали с этим делать (снятие полутысячи голосов накрутки не в счет). Вот уж не думалось, что случится такое, но, видимо, все когда-нибудь да происходит в первый раз. Мы тут в редакции рады, конечно, что русский квест (кстати говоря, весьма талантливый) наконец-то попал в нашу тридцатку, но чтобы вот так… В общем, господа фанаты ведьмака Геральта, Фримена с Аликс и Кейна с Линчем, вы вообще осознаете, что ваши кумиры в пух и прах проиграли квесту «из шести цветов и семи нот»?! Так что через месяц всем поголовно явиться на перекличку!



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Sins of a Solar Empire

Рейтинг «Маний» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2008

Главная и лучшая на сегодняшний день игра в вечном жанре «глобальная стратегия про космос». Лет через двести Sins of a Solar Empire наверняка будут использовать офицеры космофлота в качестве учебного пособия.

Стратегия * Stardock * Ironclad * 1С * Snowball

Crysis

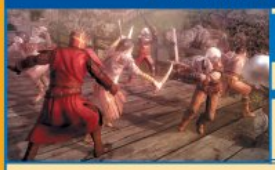
Рейтинг «Маний» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Невероятно красивый, очень неровный, местами гениальный, местами попросту скучный. Самый важный шутер в новейшей истории, определивший направление развития жанра и открывший новый горизонт проблем.

Шутер * Electronic Arts * Crytek

The Witcher



Рейтинг «Маний» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Самое важное высказывание в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции — игра года.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый диск

Need for Speed: ProStreet

Рейтинг «Маний» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Полная смена курса разделила сообщество фанатов на две части. Но несмотря ни на что, ProStreet сохранил всю притягательность серии так что играть по-прежнему надо.

Автогонка * Electronic Arts * EA Black Box

Gears of War

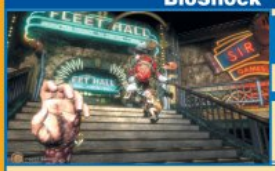
Рейтинг «Маний» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Лучшая бензопила в шутерах. А также один из лучших шутеров с бензопилой и без.

Action * Microsoft Game Studios * Epic Games * 1С

BioShock



Рейтинг «Маний» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Action/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * 1С

Call of Duty 4: Modern Warfare

Рейтинг «Маний» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скриптовых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый диск

Kane & Lynch: Dead Men

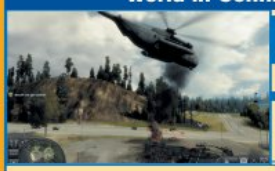
Рейтинг «Маний» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Лучший криминальный шутер последних лет, убедительно моделирующий такую сложную и малоприятную вещь, как истерика двух взрослых мужчин.

Экшен * Eidos * IO Interactive * 1С

World in Conflict



Рейтинг «Маний» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS с турбонаддувом * Vivendi Games * Massive Entertainment * Софт Клаб

The Orange Box

Рейтинг «Маний» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму слагаемых. Лучший игрокомплект в новейшей игровой истории.

Шутер* Valve Software * Valve Software * Бука

Guitar Hero 3

Рейтинг «Маний» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств переехавшая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Караоке для гитары * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый диск/Софт Клаб

Sam & Max: Season 1

Рейтинг «Маний» 8,0-8,5

Полные рецензии в «Игромании» №1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времен эпохи адвенчурного Ренессанса, переехавший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Квест * Telltale Games/GameTap * Telltale Games * GFI/Руссобит-М

Если вы часто пользуетесь интернетом, «МТС Коннект» — то, что вам надо

У компании **МТС** появился новый продукт **«МТС Коннект»** — полноценный высокоскоростной доступ в интернет с ноутбука или персонального компьютера. В его состав входит два компонента: сам тарифный план **«Коннект»**, включающий в себя большие пакеты трафика GPRS-интернет: 100, 500 и 1000 Мб, и оборудование — PC-карта или USB-модем для мобильного доступа в интернет через GPRS/EDGE/UMTS-соединение.

Для подключения тарифа достаточно просто вставить PC-карту или USB-модем в соответствующий разъем ноутбука или компьютера, и настройки автоматически сохранятся. Самостоятельно надо сделать два несложных действия: выбрать язык для интерфейса программного обеспечения и подтвердить лицензионное соглашение. Поскольку доступ в интернет является беспроводным, это дает возможность получить связь там, где нет выделенной линии, что очень важно для современных активных пользователей. Также пользователю **«МТС Коннект»** доступна возможность отправлять/принимать SMS-сообщения с ноутбука или компьютера.

Тарифный план «Коннект» подключается легко, в любом салоне-магазине МТС или с помощью сервиса **«Интернет-помощник»** на сайте **www.mts.ru**. Таким же образом можно подключить/отключить пакеты трафика GPRS-интернет.

Канал самообслуживания/ команда	USSD	SMS (короткий номер 1771)
Переход на ТП «МТС Коннект»	*111*307#	017
Подключение пакета 100 Мб	*111*304#	100
Подключение пакета 500 Мб	*111*305#	500
Подключение пакета 1000 Мб	*111*306#	1000

- В комплект входит PC-карта или USB-модем
- Три пакета трафика GPRS-интернет: 100 Мб, 500 Мб или 1000 Мб
- Пользователю «МТС Коннект» доступна возможность отправлять/принимать SMS-сообщения с ноутбука или компьютера, включая возможность отправки SMS-сообщений группе абонентов
- Полноценный высокоскоростной доступ в интернет с ноутбука или персонального компьютера

Конкурс!

Дорогие друзья!

«Игромания» и компания МТС представляют конкурс **«Безумный трафик».**

Первое, что вам надо сделать, – придумать самый оригинальный способ, как можно с пользой потратить 1000 Мб в самые сжатые сроки (примерно за 10 минут времени, находясь при этом в России)!

Второе, что вам надо сделать, – это, конечно же, прислать нам ваши ответы до 06.05.2008 включительно (с пометкой «Безум ный трафик») по адресу: **111524, Россия, Москва, ул. Перовская, д. 1** или по электронной почте: **konnekt@igromania.ru.**

Естественно, ваши старания не пройдут даром! Самых креативных читателей ждут интересные призы! Так что отпускайте мысли в свободный полет и придумывайте оригинальные варианты!

Первый приз!

Nokia 5700 XpressMusic

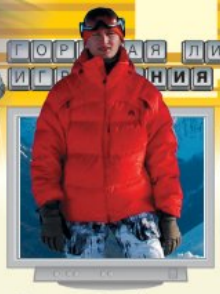
Мгновенный доступ к музыке простым поворотом вашего телефона и нажатием отдельных музыкальных клавиш. Возможность слушать музыку вместе через встроенные стереодинамики в высоком качестве. Подключение собственных наушников к стандартному 3,5-миллиметровому разъему. Фото- и видеосъемка на 2-мегапиксельную камеру с 4-кратным зумом и встроенной вспышкой. Просмотр видеороликов или картинок на ярком QVGA-дисплее с диагональю 2,2 дюйма, отображающем 16 миллионов цветов. Хранение до 1500 песен на карте памяти microSD объемом 2 Гб. Легкая передача музыки с компьютера на телефон с помощью Nokia Music Manager и поддержка списков воспроизведения. Отдельная кнопка для доступа к видео и возможность повернуть телефон так, чтобы превратить его корпус в удобную подставку для просмотра. Загружайте контент и работайте в интернете через высокоскоростное 3G-подключение.

Поощрительные призы

Кроме этого, 7 креативным победителям достанутся наборы от МТС **«Путешествуй с МТС»**, в которые входят 5 наших замечательных фильмов и путеводитель по России!

Второй приз!

Конечно же, это сам «МТС Коннект»



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

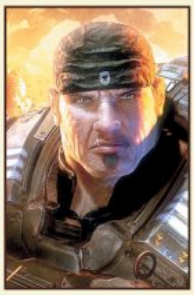
Главного героя первой части Max Payne срисовали со сценариста игры Сэма Лейка (Сами Ярви), второй — с какого-то актера. А с кого Remedy рисовали Алана Уэйка из их новой одноименной игры? Или это полностью вымышленный персонаж? — ***SMS с номера +7-903-***-21-52***

Если Макс Пейн был вылитым Сэмом Лейком, то Алан Уэйк как две капли воды похож на Петри Ярвилехто, главного дизайнера **Alan Wake**. Об этом нигде не говорится открыто, но сходство налицо.

А кто вообще придумал исписать все заборы Call of Duty 4 словом *? Среди разработчиков были русские? —** ***SMS с номера +7-962-***-23-01***

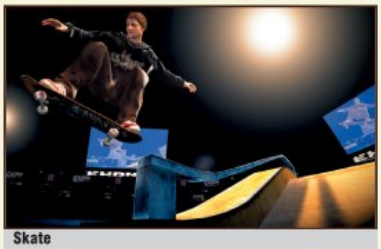
В **Infinity Ward** нам сообщили, что русских у них в команде не было и вообще они плохо понимают, чего такого особенного мы нашли в этом слове. Они-то как действовали: нашли кучу референсов (плакатов, надписей на русском и пр.), сделали из них текстуры и обклеили все уровни. А что там написано — Infinity Ward и сами не знают.

Почему на некоторых картинках Маркус Феникс из Gears of War лысый и без бородки? — ***SMS с номера +7-920-***-55-37***



Там, где он лысый и без бородки, это самая первая версия Маркуса, потом его изрядно перерисовали. Таких «пластических операций» по ходу разработки у каждого героя компьютерных игр бывает множество, но обычно публике все же показывают лишь окончательную версию, а промежуточные варианты достоянием общественности становятся редко.

Почему вы совершенно ничего не пишете о недавно вышедших Tony Hawk's Project 8, Skate и других симуляторах скейтбординга? — ***SMS с номера +7-905-***-51-93***



Skate

Так они же консольные, поэтому и не пишем. Последним «Тони Хоком», который выходил на PC, был **American Wasteland** (2006), с тех пор ни одной заметной скейтбординговой игры на персоналках не было. На приставках же за это время вышли **Tony Hawk's Project 8** (2006) и **Tony Hawk's Proving Ground** (2007) от **Activision**, парочка портативных «Тони Хоков», а также **Skate** (2007) — первый опыт **Electronic Arts** в этом жанре; симулятор довольно хардкорный, но сразу перебивший Tony Hawk's Proving Ground по продажам.

Кто сильнее — слон или ки... EA или Activision? Об Electronic Arts всегда говорили как о крупнейшем в мире издателе, но теперь, вроде, Activision самая большая? — ***SMS с номера +7-926-***-78-38***

Да, еще в середине прошлого года **Activision** по итогам очередного финансового квартала заявила о себе как о крупнейшем издателе, а теперь, после объединения с **Vivendi**, она уж точно станет самой большой. Шла она к этому долго, и слияние с Vivendi было лишь кульминацией. Сначала в Activision добились того, что **Tony Hawk's** стала единственной, кроме **Pro Evolution Soccer**, спортивной серией, продающейся на том же уровне, что и продукты **EA Sports**. Потом сделали собственный клон **Medal of Honor** под названием **Call of Duty** и со временем превратили его в явление такого масштаба, что о Medal of Honor теперь никто и не вспоминает. Наконец, перехватили у EA лицензию на **James Bond** и заполучили в свои руки бренд **Guitar Hero**, популярный сейчас настолько, что о нем слышала по меньшей мере половина земшара.

Инициатором всех тех изменений, что сейчас творятся в EA, стал ее «новый старый» CEO Джон Ричитьелло.

Но EA тем временем тоже не сидит сложа руки. Угрозу потерять первое место ее руководство почувствовало уже давно, и еще два с лишним года назад в компании начались серьезные реформы. Для начала они перетрясли команду управленцев. На пост исполнительного директора вернулся Джон Ричитьелло (он уже был в кресле CEO в период 1997-2004 гг.), подразделение **EA Casual Entertainment** возглавила бывший президент **Activision** Кэти Врабек, а у руля **EA Sports** встал Питер Мур, в прошлом вице-президент **Microsoft**, отвечавший за направление Xbox.

Во-вторых, в EA признали, что бесконечные продолжения хоть и продаются гарантированно хорошо, но в долгосрочной перспективе убивают у людей интерес к играм. Если не рисковать и не делать новые, оригинальные проекты, то развитие компании в лучшем случае остановится, а в худшем — начнется регресс. И тогда у EA начали появляться проекты один другого интереснее: **Spore**, экспериментальный симулятор всего сущего; **Crysis**, технологический эталон,

очень дорогой и прежде всего имиджевого свойства (посыл такой: пока все остальные думают только о деньгах, EA работает на будущее); нетрадиционный хоррор **Dead Space** (слова *«хоррор»* и *«EA»* не оказывались рядом со времен **Clive Barker's Undying**).

В-третьих, в EA пересмотрели свою извечную политику *«сроки превыше всего»*, из-за которой в продажу порой попадали не доведенные до ума игры. Spore переносили уже бессчетное количество раз. Консольный экшен **Army of Two** кровь из носа планировали выпустить в конце 2007-го, но, когда увидели, что игра получается не того уровня, какого хотелось, сдвинули релиз на этот год.

В-четвертых, «электроники» ослабили прессинг на собственные студии и даже пошли на расширение автономии некоторых из них. Например, **BioWare/Pandemic** приобретались на том условии, что они не станут очередными внутренними подразделениями EA и будут подчиняться напрямую Джону Ричитьелло.

О серьезности намерений в отношении EA Blueprint говорит хотя бы то, что ее возглавил Нил Янг, бывший руководитель EA Los Angeles.

В-пятых, не далее как в феврале EA сообщила об открытии новой студии **EA Blueprint**, которая сосредоточится на небольших, порой рискованных проектах — как собственного производства, так и от сторонних команд. Цель — поиск новых оригинальных концептов и создание игр, способных при небольших затратах принести прибыль на порядок и даже на несколько порядков больше. Если проводить аналогии с кино, то из проектов такого рода можно вспомнить **«Монстро»**: несмотря на 25-миллионный бюджет, фильм выглядит как 150-миллионный мегаблокбастер, и кассу собрал соответствующую.

При всем при этом EA все же не забывает о сиквелах и мало-помалу пытается выбить почву из-под Activision. Ее прошлогодний симулятор скейтбординга Skate с первой же попытки побил в продажах своего соперника Tony Hawk's Proving Ground от Activision. А музыкальная игра **Rock Band** (две гитары, барабаны и микрофон) выступила не хуже, чем Guitar Hero.

Сама же Activision сейчас выглядит как EA несколько лет назад — дела у нее идут хорошо, но в линейке игр сплошь сиквелы. Так что через некоторое время все может снова перевернуться с ног на голову: благодаря нынешним антикризисным мерам EA вырвется вперед, а Activision столкнется примерно с теми же проблемами, что были у EA.

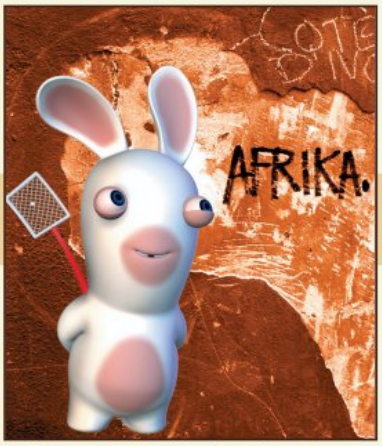
На Западе довольно много инди-разработчиков: Telltale Games, Introversion, Frictional Games, Lexis Numerique. А у нас такие есть? — *Никита Назаров, berserker-rus@rambler.ru*

У российской игры Hammerfall, попавшей в список финалистов IGF, интересный концепт, но вот графический стиль какой-то тяжеловесный.

Инди-разработчиками называют тех, для кого игры не основная работа, а также студии из нескольких человек и без денег, но принципиально делающие не то, что заказывают, а то, что самим хочется (то есть **Telltale Games** вписывается в эту категорию с большим скрипом). Если руководствоваться этими признаками, в категорию инди у нас попадает чуть ли не половина всех разработчиков.

Настоящие инди в России, конечно, делают, но особой известности они не добивались. Хотя кое-что все же бывает: на недавнем **Independent Games Festival** в списке финалистов фигурировала российская игра **Hammerfall**. Никаких наград она в итоге не получила, но все равно приятно.

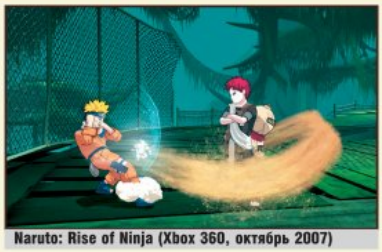
В декабрьском номере вы написали, что отделения Ubisoft есть на всех континентах, кроме Южной Америки. А что — в Африке тоже есть? — *SMS с номера +7-909-*-07-10***



Да, и в Африке есть. Причем не где-нибудь, а в Касабланке (Марокко), самом романтизированном городе Африки. На счету **Ubisoft Casablanca** аддон **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Iron Wrath**, а также DS-версии **Peter Jackson's King Kong**, **Rayman Raving Rabbids** и **Star Wars: Lethal Alliance**.

Почему не делают игры по аниме? Ведь аниме очень много, смотрят его почти все, а уж сколько там разных сюжетов и героев... — *Александр Воронов, shaneman@mail.ru*

Давно ищу какие-нибудь игры по аниме Shaman King. Есть такие в природе? — *SMS с номера +7-917-*-04-02***



Naruto: Rise of Ninja (Xbox 360, октябрь 2007)

Делают, почему же не делают. Просто мало какие аниме-игры прорываются за пределы Японии, да и те в основном выходят на приставках. **Naruto**, **Dragon Ball Z**, **One Piece**, **.hack**, **Appleseed**, **Bleach**, **Cowboy Bebop**, **Fullmetal Alchemist**, **Mobile Suit Gundam** — хотя бы о некоторых из них вы должны были слышать.

А по Shaman King игр целая куча. Это просто **Shaman King** (Game Boy Color, 2001), **Shaman King: Mirai E no Ishi** (WonderSwan Color, 2002), **Shaman King: Spirit of Shamans** (PS one, 2002), **Shaman King: Chou Senjiryokketsu 3** (Game Boy Advance, 2002), **Shaman King: Soul Fight** (GameCube, 2003), **Shaman King: Funbari Spirits** (PS2, 2004), **Shaman King: Power of Spirit** (PS2, 2004), **Shaman King: Master of Spirits** (GBA, 2004), **Shaman King: Legacy of the Spirits, Sprinting Wolf** (GBA, 2005), **Shaman King: Legacy of the Spirits, Soaring Hawk** (GBA, 2005), **Shaman King: Master of Spirits 2** (GBA, 2005).

Несмотря на кажущееся изобилие, на Западе анимешные проекты даже по самым сильным брендам имеют весьма умеренный успех, это сугубо субкультурное явление. Поэтому японские компании экспортируют в основном не чисто анимешные игры, а игры, сделанные под сильным влиянием аниме. А такое влияние, в сущности, можно обнаружить у японцев почти везде — начиная с **Final Fantasy** и заканчивая **Metal Gear Solid**.

Как общество в целом реагирует на увеличение популярности киберспорта и какое у него будущее? — *SMS с номера +7-918-*-61-29***

Вообще-то ставить вместе слова *«развитие»* и *«киберспорт»* сейчас уже как-то не очень уместно. В конце 90-х — начале 2000-х интерес к нему рос колоссальными темпами и у нас, и за рубежом, а потом как-то резко сошел на нет. В Китае и Южной Корее он по-прежнему остается объектом общенационального помешательства, на Западе же и у нас это не более чем субкультура. Случилось это из-за того, что в киберспорте много лет ротируются одни и те же дисциплины (**StarCraft** уже десять лет стукнуло,

Азиаты если чем и увлекаются (работой, самопожертвованием), то непременно до фанатизма и с полной отдачей. Так же у них случилось и с киберспортом.

Counter-Strike отпразднует десятилетие в следующем году), которые широкой публике уже до смерти надоели. Новые же игры в киберспорте редко приживаются потому, что требования к ним высокие, а сами спортсмены очень консервативны.

У какой приставки удобнее геймпад — у PS3 или у Xbox 360? — *SMS с номера +7-903-*-53-72***

Обычно разницы нет, по большей части все зависит от пристрастий конкретного игрока. Оба геймпада достаточно удобные, и сказать, какой из них лучше, довольно сложно — разница лишь в нюансах. У геймпада Xbox 360 неудобная крестовина, зато он лучше подходит для шутеров, потому что стики у него находятся на разных уровнях. Плейстейшеновский Sixaxis более легкий и компактный, умеет отслеживать собственные перемещения в пространстве, но чуточку менее удобен в шутерах.

Дурацкий вопрос, но все же: в чем разница между жанрами *«экшен»* и *«шутер»*? — *+7-905-*-14-00***

Экшен — это более широкое понятие, он подразумевает любые игры, где кто-то кого-то расстреливает, сжигает, взрывает, дубасит, растаптывает, закатывает в асфальт и дематериализует любыми другими доступными способами. Под шутерами же обычно понимаются экшены от первого лица (first-person shooters), причем те, что со стрельбой (**Dark Messiah of Might and Magic** тоже от первого лица, но это не FPS), и иногда игры аркадного толка — вроде рельсовых шутеров наподобие **Panzer Dragon**.

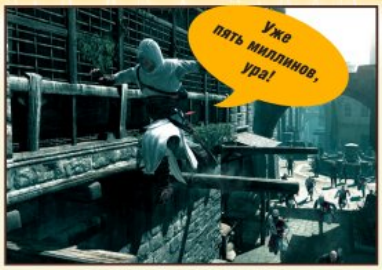
А вы не думали снабжать игроманские диски защитой StarForce? Чтобы дополнения и демоверсии без вашего диска не запускались, а то ведь мы их бесплатно даем друзьям погонять. — *Дмитрий Елисов, delisov@obninsk.ru*

Вот прямо со следующего номера и начнем. Но вы не надейтесь, что все так просто будет: мы еще и онлайн-активацию приделаем, чтобы жизнь медом не казалась.

На самом деле никаких систем защит на диске, конечно, не появится. Мы прекрасно знаем, что игроманские диски многократно копируются и сливаются в Сеть — но что с того? Это говорит лишь о популярности журнала.

Когда издатели торопят разработчиков, чтобы выпустить игры пораньше, их мотивы понятны: денег хочется всем и побыстрее. Когда задерживают, тоже все ясно: не успели доделать, бывает. А вот когда задерживают с мотивировкой *«лучше в следующем квартале выпустим, чтобы финансовые показатели выглядели солиднее»*, я теряюсь в догадках зачем они это делают. — *SMS с номера +7-911-*-84-05***

Крупные издательства — все как один публичные компании (то есть АО), а для них

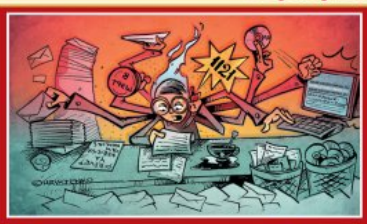


очень важно *выглядеть* успешными. Поэтому они обычно стараются сбалансировать свой график релизов так, чтобы финансовые показатели по каждому кварталу в отдельности выглядели более-менее ровно или по крайней мере без резких провалов. Например, вышедший в конце прошлого года **Assassin's Creed** имел такой успех, что **Ubisoft** смогла позволить себе сдвинуть на 2009 финансовый год (то есть на период с 1 апреля 2008-го по 31 марта 2009-го) релизы **Tom Clancy's EndWar**, **Brothers in Arms: Hell's Highway** и **Far Cry 2**. Если же издатель сразу выбросит на рынок большую часть своих самых лучших игр, то получится, что один квартал у него будет суперуспешный, а следующий — наоборот — безденежный. Те, кто следят за состоянием дел в игровой индустрии, ничего дурного в этом не увидят, но для инвесторов это будет плохой знак — они же не интересуются, какая там ситуация с играми, их занимают только показатели прибыльности и убыточности.

Я слышал, что аркадную гонку Ballistics переносили на аркадные автоматы. Было такое? — *SMS с номера +7-921-*-61-85***

Сущая правда, такой игровой автомат действительно был. Игрок в нем размещался почти что лежа, а появился автомат в декабре 2002 года, через три месяца после версии для PC. Если вы эту игру в свое время пропустили, то можем только посочувст-

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

2) При отправке вопросов имейте в виду несколько моментов:

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- Не надо присылать одни и те же вопросы по нескольку раз.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом*** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

вовать: это самые высокоскоростные гонки на свете, ничего быстрее **Ballistics** в природе еще не было.

Что касается игрового автомата, то он за свою жизнь пережил два апгрейда. **Ballistics 2003** (начало 2003 года) оснащался двигающимися креслами и системой обратной связи, имитирующей перегрузки до 2g. Третья версия, **Super Ballistics** (сентябрь 2003-го), была, по сути, ее усовершенствованием.

После обзора Lumines: Puzzle Fusion в мартовской «Игромании» я заинтересовался творчеством Тецуи Мидзугути и узнал, что музыкальная игра Rez создавалась под впечатлением от картин какого-то русского художника. Что за художник? — *SMS с номера +7-906-*-01-90***

«Композиция VII» Василия Кандинского, 1913. Холст, масло.

Речь идет о Василии Кандинском (1866-1944), одном из авторов направления абстракционизма. Как и многие русские художники начала XX века, после революции он покинул Россию (в 1921-м). Жил в Германии, потом во Франции, там и умер.

Имя Кандинского упоминается в титрах **Rez**, Мидзугути же он заинтересовал из-за того, что имел опыт синестезии — это когда при прослушивании музыки возникает ощущение цвета. Рецензируемая в этом номере игра **Audiosurf** тоже основана на явлении синестезии — в зависимости от музыки там меняется цвет собираемых блоков.

Почему вы очень мало пишете про Wii, ведь это хорошая консоль? — *SMS с номера +7-909-*-19-01***

Консоль хорошая, но: а) хардкорщику играть на ней толком не во что; б) по сравнению с Xbox 360 и PS3 в России ее популярность близится к нулю (так же, как и с DS), хотя за рубежом все наоборот. В чем тут дело, не могут объяснить даже сами компании, которые продвигают и продают эти приставки в России.

Возможно ли простому читателю «Игромании» попасть в рубрику «Особое мнение», и если возможно, то как? — *Иван Аненков, 4epen@list.ru*

Конечно, возможно. Если у вас есть какие-то интересные мысли об играх, напишите колонку и пришлите ее нам на ***write@igromania.ru***. Если текст покажется нам стоящим, мы сами выйдем на связь.

«Игромании» не помешала бы рубрика об играх для мобильников. Ведь это тоже часть игровой индустрии. — *SMS с номера +7-909-*-08-25***

У нас когда-то была такая рубрика, потом мы ее закрыли. Проблема в том, что на мобильниках выходят тысячи игр, но 99,9% из них — унылое барахло. Играют в них по большей части люди, далекие от игр, и потому непритязательные, так что уделять внимание качеству у разработчиков резона нет. Да и сами разработчики здесь не того уровня. Самые подкованные специалисты игровой индустрии делают игры под PC, домашние и портативные консоли, работать с мобильниками им просто неинтересно. Отсюда такой результат.

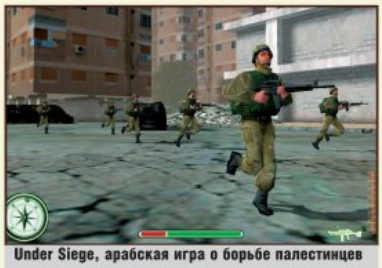
Существуют ли игры про какие-либо локальные конфликты — например, про войну в Югославии в 90-х годах или про корейскую войну 50-х, про арабо-израильские конфликты? По-моему, это было бы очень интересно. А то везде только крупные войны фигурируют: Вторая мировая, Вьетнам, Ирак. Мне кажется, более интересной была бы игра про те войны, что мы видим по телевизору в выпусках новостей.

О локальных войнах тоже делают игры, но это почти поголовно любительские проекты, интересные лишь как культурный феномен, и не более того. В рубрике Special мартовского номера за прошлый год мы даже писали про арабские игры, где в главных ролях шахиды и активные борцы за освобождение Палестины.

Про Чечню у нас до сих пор была только «АЛЬФА: Антитеррор». В западных играх она появляется много чаще.

Выбор той или иной войны в качестве сеттинга диктуется главным образом двумя вещами: насколько хорошо этот конфликт известен и как в отношении него настроено общественное мнение. Со Второй мировой никаких вопросов не возникает — это был самый крупный конфликт в истории, индустрия развлечений отработала его так, что он почти полностью вытеснил из общественного сознания Первую мировую. Все понятно и с идеологической стороной: у людей есть четкое понимание, где там «хорошие парни», а где «плохие».

С вьетнамской войной сложнее, потому что даже американцы в большинстве своем были против нее. Однако общими усилиями пропаганды и индустрии развлечений сложилось такое мнение, что в целом эта война была, может, ненужной и несправедливой, но ее рядовые участники — простые американские солдаты — оказались в общем-то заложниками ситуации и воевали не по своей воле. Это как бы дает разработчикам моральное право показывать их положительными героями. Схожая ситуация и с Ираком.



Under Siege, арабская игра о борьбе палестинцев с израильтянами.

Чечня не может быть популярным сеттингом из-за того, что это сугубо внутрироссийский конфликт, о нем мало знают за рубежом. К тому же в России тема Чечни воспринимается болезненно — слишком многих людей она затронула. Даже Гражданскую войну в играх у нас до сих пор стараются не трогать, что уж там говорить о Чечне.

С Югославией все тоже непросто. Это такая война, где сложно сказать, кто прав, а кто виноват. В принципе, так бывает почти с любой войной, историю-то пишут победители, но здесь подводных камней много как никогда.

Самая же прозаическая причина, которая диктует выбор войны для сеттинга, заключается в том, что локальные конфликты просто не дают развернуться. Тянуться они могут десятилетиями, число жертв может исчисляться сотнями тысяч, но вот крупных сражений или каких-то интересных спецопераций там практически не бывает. ■

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Postal 2

ДАТА ВЫХОДА	2003 год
ЖАНР	Почтальон звонит дважды
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Whiptail Interactive/Running with Scissors

Порядка десяти лет, вплоть до начала разработки **Postal**, костяк **Running with Scissors** под другим названием занимался разработкой игр сугубо детских серий — **Tom & Jerry**, **Sesame Street** и им подобных. В 2003-м эта контора стала быстро набирать популярность, а к настоящему времени по числу упоминаний в публикациях скандального характера доросла до **Rockstar** с ее **Manhunt** и **GTA**. Беспокойство общественности понять просто: что в изометрии первой части казалось нагромождением недопустимого конвенцией о правах человека, в шутере от первого лица (**Postal 2**) грозило... Впрочем, любое «нагромождение» при всем желании едва ли может оказаться достойной игрой: шуточки над политиками, набивший оскомину Бен Ладен и со знанием дела анимированные экскременты... А уж насколько вовремя подоспела игра! Если оригинал в свое время оторвал себе лишь пару наград из серии «Лучший саундтрек», то на сиквеле как влитые смотрелись свежепридуманные «Самая жестокая» и «Самая кровавая». Ну и «Лучшие девушки ECTS» (крупная европейская выставка, проводившаяся с 1998 по 2004 гг.), конечно.

В России Postal 2 так и вовсе стал феноменом: на нашу страну пришлась львиная доля продаж, а для «Акеллы» это самая продаваемая игра вообще (с учетом дополнений, коим несть числа).

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Battlezone

ДАТА ВЫХОДА	1998 год
ЖАНР	Завтра была война
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Activision

На момент релиза **Battlezone** его прямому пращуру — симулятору танка с векторной графикой в исполнении **Atari** — исполнилось уже 18 лет. Сделать ремейк игры 1980 года выпуска, визуально напоминающий оригинал, — задача сложнейшая, но Battlezone, как ни странно, это удалось. Всему виной доминирующий в интерфейсе зеленый цвет. В остальном же реинкарнация Battlezone представляла собой не только технологичную (при невысоких системных требованиях), но и живописную игру.

Не менее живописной были и фабула, согласно которой в 1960-х годах Холодная война между СССР и США перерастает в конфликт в Беринговом проливе, а через некоторое время переносится на Луну, Марс, Венеру и галопом по всем остальным небесным телам Солнечной системы. Само собой, ни о каком симуляторе танка речи уже не шло, перед нами была смесь из экшена от первого лица, стратегии, где нас силком выучили пользоваться горячими клавишами, и, так уж и быть, симулятора некоего аппарата. И все это — не выходя из кабины (или выходя — но пешком особо не набегаешься ввиду больших расстояний и слабосильности здешней пехоты). Символично, что кампания за русских была ровно в два раза короче и в два раза сложнее, а спустя год, в аддоне **The Red Odyssey**, «вспомнили» и про третью сторону конфликта — Китай.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Virtua Fighter

ДАТА ВЫХОДА	1993 год
ЖАНР	Первый 3D-файтинг
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SEGA/SEGA-AM2

Копия игрового зала SEGA с несколькими автоматами Model 1 с 1998 года покоится в вашингтонском Национальном музее американской истории. Автоматы, понятно, непростые: руку к их созданию приложила аэрокосмическая контора Lockheed Martin. Куда и зачем летать на этих железках, тогда знали только в SEGA: именно Model 1 стали первым домом для **Virtua Fighter**.

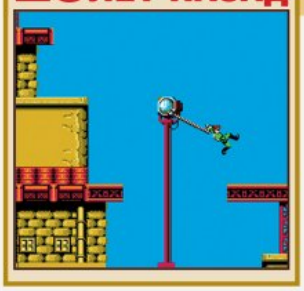
Несмотря на то, что право быть первой трехмерной дракой некоторые до сих пор глупо прочат **4D Sports Boxing** 1991 года для Amiga, мы все же будем считать первым Virtua Fighter. Хотя бы потому, что бокс — это уже не то веселье.

Изобразительные способности художников SEGA явно не поспевали за технологиями, и привыкший к акварелям **Street Fighter** или **Fatal Fury** игрок тяжело воспринимал дубасящие друг друга полигональные поленья (также впервые в нашем цирке). Впрочем, акклиматизация проходила быстро: третье измерение вожжой под хвост попадало стоящему на ринге бойцу, все ускорялось на глазах, а играть при всем при этом было легко и просто: удар ногой, удар рукой, блок и джойстик (control stick на автомате) как направляющая.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Bionic Commando

ДАТА ВЫХОДА	1988 год
ЖАНР	Идейный платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom



Солдат по имени Натан «Rad» Спенсер, вооруженный биомеханической рукой с вылетающим крюком, спасает персонажа по имени Супер Джо (Super Joe, имя и фамилия), находившегося в плену у возрожденных в будущем нацистов. Несмотря на то, что в Америке и Европе *«Nazis»* были заменены на каких-то *«Badds»*, а финальный босс в западных версиях не так мил, как Гитлер в банке (натурально), игра едва ли много от этого потеряла. **Bionic Commando** был первым в своем роде платформером, где герой не мог прыгать — эту функцию брала на себя та самая бионическая рука, с помощью которой можно было преодолевать любое препятствие, лишь бы было за что зацепиться. Отстрел врагов отходил на второй план — тут бы в пропасть не махнуть, какие там наци!

Далеко не каждый платформер тех времен достоин того, чтобы поиграть в него «с чистого листа». Полетать на крюке в оригинальном Bionic Commando, скачав эмулятор для NES или отыскав версию под DOS, чертовски приятно до сих пор. Просто потому, что так больше нигде полетаешь. Правда, терпеть осталось недолго: уже в этом году нас ждут аж два ремейка Bionic Commando — один большой, трехмерный и дорогой, а второй — простой и двумерный.

10 лет

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Станислав Ломакин

ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 1998 года
ЖАНР	Шпионский экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Konami

Удивительный факт: уже в конце 1980-х, когда большая часть игр еще приходилась на аудиторию до 16 лет, находилось место проектам серьезным, с претензией на месседж и место в истории. Например, **Metal Gear**, серии, положившей начало всему жанру стелс-экшенов. Сам Metal Gear в прошлом году отпраздновал свое двадцатилетие, а в этом году исполняется десять лет второму важному релизу серии — **Metal Gear Solid**.

Когда мы говорим о Metal Gear Solid, мы подразумеваем Хидео Кодзиму, когда говорим о Кодзиме, подразумеваем Metal Gear Solid. Без него никакого MGS, без сомнения, не состоялось бы. Если во времена первого Metal Gear еще сложно было сказать, на что способен Кодзима и к чему у него лежит душа (слишком мало возможностей давала тогдашняя техника), то в 1998-м, когда вышел Metal Gear Solid, стал ясен и его размах, и то, чего он хочет от игр. Хидео любил кино и считал знаком качества уровень кинематографичности игры. Можно представить, как сложно было работать этому человеку в игровой индустрии, где до определенного момента гнаться за кино было бессмысленно, не говоря уже о том времени, когда консоли не знали даже 32-разрядных процессоров. Выход первой PlayStation приоткрыл клетку птице Хидео. Разработка Metal Gear Solid в 1995 году начиналась с невиданной помпой: ни от кого не скрывалось, что Кодзима делает заведомо самую лучшую игру для PlayStation; правда, тогда в это не все еще верили. Это была задача минимум: команде Хидео предстояло сделать настоящий, сложный стелс-экшен, да еще чтобы выглядело все как в кино. Чтобы игрок ощутил на себе пресловутое *«и хочется, и колется»*. Примеров такой работы тогда еще не было, пример нужно было подать. Одним словом, Metal Gear Solid обещал быть по-настоящему новым.

Первые показы геймплея MGS на **Tokyo Game Show** проходили с заминками: сотрудники **Konami** до сих пор вспоминают, как им приходилось проводить воспитательную работу с игроками. Основной проблемой было заставить их играть более вдумчиво, в противном случае игра заканчивалась быстро и невесело. По признанию Кодзимы (сделанному намного позже, чуть ли не после **MGS 2**), несмотря на большую работу над AI, противник все равно остался туповатым, но все же способным на основное — заметить, выследить, догнать и нейтрализовать. Впрочем, для стелс-экшена этого хватало с головой, иначе бы и воспитательная работа не помогла. Прохождение MGS у сильных мира сего занимало порядка пяти-шести часов, на протяжении которых игрок чувствовал себя словно в эпизоде шпионского фильма. Такова была первая прелесть Metal Gear Solid, которая не была бы столь привлекательной без того, как подошли к ее реализации в Konami.

То, являются ли компьютерные игры искусством, оспаривается до сих пор. У Кодзимы сомнений не было: в команде MGS под его руководством десять должностей из тридцати пяти занимали дизайнеры. Пять человек, включая Кодзиму, были задействованы в написании сценария, в котором было намешано столько всего, что хватило бы на десяток игр попроще: ядерное оружие, секретные военные разработки, гигантские роботы, борьба спецслужб, терроризм, заговоры, сложные кровнородственные связи (включая клонов)... История захватывала так, что в MGS играли даже люди, с трудом переносившие здешний (не самый, признаться, лучший) геймплей. Это, между прочим, немалое достижение: заставить людей играть через силу ради сюжета под силу лишь единичным играм.

Говорит Хидео Кодзима

- *Я не считаю, что мы выжали из двумерности все, что можно. Многие люди берут игры с двумерной графикой и делают их в 3D, просто перерисовывая спрайтовых персонажей, в то время как игровой процесс остается таким же, как раньше. Это неправильно.*
- *Мы не гонимся за графикой, стараясь достичь какого-то предела, ибо в этом нет смысла. Кино нам все равно пока не догнать.*
- *Человеческое тело на 70% состоит из воды. Я на 70% состою из кино.*
- *Я задумал вселенную нового Metal Gear еще в начале 1990-х, но потянуть ее тогда было невозможно. В первом Metal Gear Solid нам удалось реализовать 80% задуманного. Остальные 20% остались на совести PlayStation.*

Снайперские сцены MGS были цельнотянуты Кодзимой из «Цельнометаллической оболочки».

Спиной к стене, лицом (или макушкой) к камере — в этом весь MGS.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, самая последняя на данный момент часть серии, должна была выйти на PlayStation 3 29 марта, за два дня до поступления этого номера «Игромании» в продажу, но незадолго перед сдачей релиз перенесли на конец весны — начало лета.

Russia and China still maintain a significant nuclear presence.

А мужики-то не знали!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

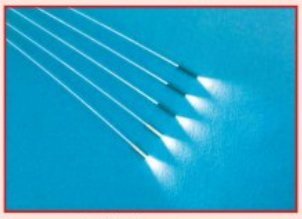
Иван Нечесов, Николай Арсеньев

Foxconn подружилась с DTS

Foxconn заключила соглашение с компанией **DTS**. Результатом сотрудничества двух гигантов станет применение технологий **DTS Surround Sensation** и **DTS Connect** в новых материнских платах Foxconn. Иными словами, системные платы тайваньской компании обзаведутся качественными звуковыми подсистемами, что избавит нас от необходимости тратиться на аудиокарты **Creative** и **M-Audio**.

Технология DTS Surround Sensation обеспечит эффект объемного звучания при подключении двух колонок или обычных наушников. DTS Connect позволит передавать звуковые данные по одному кабелю (S/PDIF) к акустической системе с поддержкой DTS, а также преобразует любой стереофонический источник (MP3, WMA, CD Audio) в многоканальный (7.1).

С прицелом в будущее



В рамках конференции **OFC/ NFOEC 2008** компании **Hitachi** и **Opnext** продемонстрировали первые в мире 1310-нм, 25 Гбит/с лазеры для сетей Ethernet с пропускной способностью 100 Гбит/с.

Миниатюрные лазеры позволят передавать сигнал по оптоволокну на расстояние до 10 км. Всего было представлено четыре модели, с длиной волны излучения 1290, 1310, 1330 и 1350 нм. Лазеры рассчитаны на эксплуатацию в диапазоне температур от 0 до 85 градусов Цельсия. В реальных сетях новинки начнут использоваться к 2010 году.

Intel вошла во вкус

Информации о процессоре — кот наплакал. Известно только, что он будет выпускаться по 45-нм технологии и получит известность под кодовым именем **Dunnington**. Некоторые говорят, что нас ждет связка из шести ядер поколения Penryn в одной упаковке. Другие уверены, что Dunnington — это новый монолитный процессор. Будет выпущено несколько моделей с разными частотами, уровень TDP для старших модификаций не превысит 130 Вт. О цене говорить пока рано.

Kingston бьет рекорды

Оперативная память типа DDR3 SDRAM заметно обходит DDR2 SDRAM только при работе на значительно более высоких частотах.

Именно поэтому основные производители с завидным упорством пытаются обеспечить стабильную работу планок на рекордных частотах — так, **Kingston** решила продемонстрировать возможности оверклокерских модулей **HyperX PC3-16000**. Инженеры компании даже записали специальный ролик, в котором на материнской плате с чипсетом **NVIDIA nForce 790i** модули работают на частоте 2,13 ГГц (против 2 ГГц в номинале). Прирост неплохой, надо сказать.

Со временем модули DDR3 SDRAM займут место в большинстве домашних компьютеров. Сейчас массовый переход на новые планки оттягивают только бросовые цены на DDR2-модули.

Мышиный мутант

Малоизвестная в нашей стране компания **Wow Technology** превзошла саму **Logitech**. **Wow-Pen Joy** — это компьютерный манипулятор, похожий на космический корабль или рубанок, но никак не на обычную компьютерную мышь. И дело не только во внешнем виде — чрезвычайно точный манипулятор работает почти на любой поверхности.

На борту оптический сенсор с разрешением 800 dpi, пять кнопок и USB-кабель для подключения к компьютеру. В середине весны новинка появится на прилавках магазинов Кореи, Северной Америки и Швеции по цене около 30 долларов. А через некоторое время манипулятор вполне может добраться и до России.

Финский нанотелефон

Инженеры финской компании **Nokia** — настоящие волшебники. Только они могли разработать концепт мобильного телефона из наноматериала с большим полупрозрачным дисплеем. **Nokia Morph** можно сгибать и разгибать, складывать, растягивать и превращать в браслет — и все потому, что электроника внутри телефона такая же гибкая и прозрачная, как и он сам.

Финны предсказывают, что в будущем все портативные устройства будут гибкими, прозрачными, бесформенными: вид и размеры можно будет изменять прямо по ходу использования. Некоторые возможности Morph можно будет реализовать в реальных устройствах в течение следующих 7 лет.

Когда третий нелишний

SanDisk придумала, как увеличить емкость микросхем флэш-памяти без изменения размеров чипов. Хитрость заключается в разработке технологии записи трех бит данных в каждую ячейку памяти.

Важно — повышение плотности записи не повлечет за собой ухудшение скорости чтения и записи. Созданные по технологии **SanDisk x3** кристаллы чипов с трехбитовыми ячейками сохранят размеры современной памяти с двухбитовыми ячейками, но при этом позволят записывать на 20% больше информации. Узнать накопители на флэш-памяти с трехбитовыми ячейками очень просто — объем такой флэшки всегда будет делиться на три.

Старт с пульта

Не любите под столом на ощупь искать кнопку включения компьютера? У **Sharkoon** для вас подарок — **PC Jump Start** с отдельной кнопкой для запуска системного блока.

Устройство подключается к материнской плате 2,5-метровым кабелем и кладется в наиболее удобное для пользователя место. На корпусе пульта также расположено два USB-порта и разъемы для наушников и микрофона, что, согласитесь, очень удобно. Размеры — 45x93x20 мм. Сведений о цене пока нет.

Bluetooth заработает по Wi-Fi

Маленькая скорость радиоинтерфейса **Bluetooth** — не выше 3 Мбит/с — затрудняет передачу больших файлов.

Изначально стандарт создавался для работы с беспроводными клавиатурами, принтера-

Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo Video Converter Engine 8.2** — видеоконвертер для карт серии Radeon X1000 под Windows XP.
- **AMD Catalyst 8.2** — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- **NVIDIA ForceWare 169.21** — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8 под Windows XP.
- **RivaTuner 2.06** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUp GPU-Z 0.1.7** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007** — драйвера для всей линейки карт X-Fi от Creative.
- **Realtek AC'97 A4.04** — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio R1.87** — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2 1.04.46** — мониторинг системных плат ASUS.
- **ASUS Update 7.13.05** — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- **GIGABYTE @BIOS 1.21** — прошьет BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- **GIGABYTE EasyTune5 B07.1212.1** — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009** — универсальные драйвера для плат на базе чипсетов Intel.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3** — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 2.10** — измерит производительность вашего винчестера.
- **HD Tune 2.55** — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.11** — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- **NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15** — измерит скорость вашего дисковода и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **CPU-Z 1.44.1** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalCPUID 4.13.2.404** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.404** — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- **EVEREST Ultimate Edition 4.20 Build 1303** — культовая программа для диагностики ПК.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.13.12)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.33** — повелитель всех вентиляторов.

ми и телефонными гарнитурами. Распространенность «тяжелых» мультимедийных данных вынуждает пересмотреть действующие спецификации. Грубо говоря, изменения предусматривают передачу Bluetooth по протоколу Wi-Fi. При обмене массивными файлами переключение медленного канала на быстрый и обратно будет происходить автоматически. Совсем отказаться от Bluetooth нельзя, ведь для работы с периферией Wi-Fi не нужен — слишком быстро расходует заряд батарей.

Лидер клана HD DVD — **Toshiba** — сделал официальное заявление о прекращении выпуска HD-проигрывателей. Blu-ray победил. Теперь **Panasonic**, **Philips**, **Sony** и другие компании завалят прилавки магазинов BD-приводами и мы сможем спокойно приобщаться к видео высокой четкости. Жаль только конкуренции теперь никакой — цены на плееры и диски будут падать медленно, ведь за каждый Blu-ray-привод производители выплачивают втрое большую сумму отчислений, чем требовалось платить за HD DVD. ■

Сила мысли

Последние успехи в изучении возможностей мозга и нервной системы позволили компании **Emotiv** создать контроллер для управления компьютером силой мысли!

Нейрошлем **Emotiv EPOC** улавливает мозговые волны и переводит их в понятные для компьютера команды. Система сенсоров улавливает до 30 состояний пользователя: от напряжения и расстройства до улыбки и смеха. Встроенный гироскоп позволяет управлять положением курсора или ориентацией камеры движениями головы.

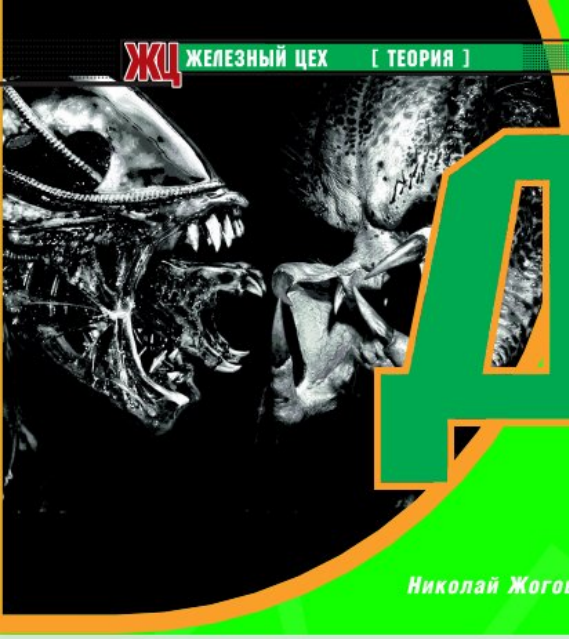
Шлем беспроводной — электрические импульсы мозговой активности от датчиков передаются на компьютер по радиоинтерфейсу.

Максимум fps за каждый вложенный рубль

NVIDIA готовит сокрушительный удар по популярной линейке видеокарт **Radeon HD 38x0**. Графическая плата **GeForce 9600 GT** заменит собой откровенно неудавшуюся линейку **GeForce 8600** и нацелится на кошельки экономных любителей игр. Графический чип оснащен 64 шейдерными процессорами, работающими на частоте 1625 МГц, объем памяти — 256 или 512 Мб. Частоту ядра со стандартных 650 МГц можно увеличить до 750 МГц без особых проблем. Многие производители видеокарт уже анонсировали собственные версии GeForce 9600 GT, и у нас на тестировании побывала одна такая плата с оригинальным кулером — читайте наш подробный обзор.

HD DVD проиграл

После массовых отказов крупнейших американских издателей и магазинов от поддержки HD DVD сторонники популярного формата приняли решение сложить оружие.



ДВУГЛАВЫЙ МОНСТР

ОБЗОР ПЛАТФОРМЫ INTEL SKULLTRAIL

Николай Жогов

Имеет ли смысл разрабатывать и выпускать на рынок продукт, нацеленный на очень небольшую нишу? Продукт, который практически не принесет прибыли, а может, и заставит разработчика понести убытки? По мнению **Intel**, это может быть оправдано в некоторых случаях. Когда на кону стоит престиж компании, финансовые аспекты не всегда играют первостепенную роль. Подтверждением этому может служить игровая платформа **Skulltrail**. По сути, перед нами имиджевый продукт, призванный показать всю мощь компании.

БЛАГОТВОРНАЯ КОНКУРЕНЦИЯ

В конце 2006 года на рынке процессоров для **AMD** сложилась не самая приятная ситуация: в распоряжении компании находились лишь одно- и двуядерные модели, в то время как Intel вовсю занималась четырехъядерными процессорами (**Core 2 Quad**). Более того, появление ЦП от AMD с четырьмя ядрами на тот момент и не предвиделось: их анонс состоялся через год. Однако компания не желала оставаться аутсайдером и в ноябре 2006 года представила четырехъядерную платформу — **Quad FX**. В ней действительно находилось четыре ядра, однако четырехъядерного процессора не было и в помине. AMD просто решила использовать две двуядерные модели **Athlon 64 FX**. Такая практика не нова: в серверном сегменте распространены системы с несколькими процессорами на борту, однако для настольных ПК это было в диковинку. Так уж сложилось, что Athlon 64 FX в исполнении Socket AM2 имеет выходы для подключения лишь одной шины **HyperTransport**, то есть для многопроцессорных систем этот разъем не подходит. По этой причине для работы с новой платформой AMD выпустила модифицированные версии процессоров, рассчитанные на работу с разъемом Socket F (LGA1207), который применяется в серверах.

Для сборки системы класса Quad FX использовались платы на чипсете **NVIDIA nForce 680a SLI**. Чипсет представлял собой не что иное, как два объединенных **nForce 570 SLI**. На платах располагалось не только два процессорных разъема, но и четыре графических разъема PCIe x16. Таким образом, платформа Quad FX поддерживала **SLI** и теоретически могла работать с **Quad SLI**. Подсистема памяти была построена таким образом, что каждый из процессоров мог работать с двумя модулями памяти типа DDR2 в двухканальном режиме.

Quad FX с самого начала позиционировалась как платформа для энтузиастов, однако как раз популярностью среди них не пользовалась: настольные системы с Core 2 Quad и связкой из двух видеокарт не уступали по производительности Quad FX, при этом стоили дешевле. К тому же платформа от AMD отличалась запредельными показателями энергопотребления и тепловыделения. Однако инженеры AMD, сами того не желая, спровоцировали Intel на выпуск аналогичного продукта, с одной лишь разницей: конкурент решил создать платформу с двумя четырехъядерными процессорами! Творение получило название **Skulltrail**.

AMD всячески пыталась подогреть интерес к своему детищу: спустя полгода Quad FX переименовали в **FASN8** — разработчик заявил о планах выпуска четырехъядерных процессоров **Phenom FX** под Socket F. Также AMD планировала отказаться от чипсета nForce 680a SLI и использовать собственный набор системной логики **RD790**, который обеспечил бы FASN8 поддержкой родной технологии **CrossFire.** Но не сложилось… Платформу признали бесперспективной, и AMD отказалась от ее развития.

После выхода четырехъядерных серверных процессоров **Opteron** оказалось, что материнские платы для Quad FX без проблем работают с ними: некоторые воспользовались этим, получив в свое распоряжение систему класса FASN8. Увы, процессоры Opteron, в отличие от Athlon 64 FX и Phenom FX, лишены свободного множителя, что сильно затрудняет разгон. Собственно, на этом история платформы и заканчивается.

А вот Intel от Skulltrail не отказалась. В последнее время восьмиядерное чудо неоднократно демонстрировали на крупных выставках. Спустя почти год с первого упоминания о платформе состоялся официальный анонс.

СЕРВЕР ИЛИ ПК?

При создании Skulltrail компания пошла по пути наименьшего сопротивления: не стала разрабатывать новый чипсет и отказалась от идеи склейки двух чипсетов из настольного сегмента. Вместо этого инженеры взяли за основу набор логики **Intel 5400** (**Seaburg**). Чипсет не новый, достаточно давно применяется в рабочих станциях.

Первая и самая главная особенность платформы заключается в том, что она отвергает привычные нам процессоры семейства Core 2, предназначенные для установки в сокет

Перед вами настоящая экзотика — ASUS L1N64-SLI WS. Двухсокетная плата для платформы AMD Quad FX.

Материнская плата Intel D5400XS отличается внушительными размерами и необычной разводкой.

LGA775. Как и в случае с Quad FX, процессорный разъем имеет архитектуру, свойственную серверам: **LGA771**. Последнее привело к тому, что материнские платы для Skulltrail могут работать с серверными процессорами **Xeon**, причем заявлена поддержка и 65-нм (**Harpertown**), и 45-нм (**Clovertown**) моделей.

На данный момент среди продукции Intel значится аж 42 процессора семейства Xeon, из которых половина оснащена четырьмя ядрами. Понятно, что устанавливать на двухсокетную материнскую плату два двуядерных процессора неразумно — ту же производительность может обеспечить один четырехъядерный процессор в связке с самой обычной системной платой. Из 21 четырехъядерной модели Xeon 12 производятся по 45-нм техпроцессу, еще девять используют 65-нм технологию. Частоты процессоров колеблются в диапазоне 1,6-3,2 ГГц. Процессоров для платформы более чем достаточно. Однако не стоит забывать, что Skulltrail была создана для покорения недоступных ранее рубежей быстродействия, так что устанавливать в подобную систему младшие модели Xeon нет смысла.

Все Xeon имеют один недостаток: фиксированный на повышение множитель. Для тех, кто эксплуатирует систему в штатном режиме, это и не проблема вовсе, а вот для ценителей разгона отсутствие свободного множителя станет недочетом. Дело усугубляется еще тем, что чипсет Seaburg напрочь отказывается разгонять системную шину. Дабы удовлетворить потребности оверклокеров, Intel решила выпустить процессор в исполнении LGA 771, лишенный фиксированного множителя. Им стал **Core 2 Extreme QX9775**. Рабочая частота составляет 3,2 ГГц, 12 Мб кэш-памяти, системная шина — 1600 МГц. Грусть вызывает только стоимость QX9775 — один процессор обойдется в 35+ тыс. рублей, а их желательно поставить два…

В Skulltrail из серверного сегмента перекочевала также поддержка буферизированных модулей памяти (**FB DIMM**) с частотой до 800 МГц. В рабочих станциях использование этого типа памяти оправдано — FB DIMM поддерживают протоколы коррекции ошибок, да и в системах с большим объемом ОЗУ они оказываются шустрее. Но Skulltrail — не сервер, буферизированная память в данном случае не нужна. Из-за особенностей чипсета Seaburg память работает в четырехканальном режиме, а не в двухканальном, как обычно. Увы, этот факт не реабилитирует FB DIMM: по быстродействию подсистемы памяти Skulltrail проигрывает самым мощным настольным ПК. Кроме того, FB DIMM отличаются высоким тепловыделением, поэтому Intel рекомендует применять для их охлаждения вентиляторы. Ко всему прочему, FB DIMM стоят в несколько раз дороже, чем DDR2 SDRAM с такой же частотой…

Поддержка памяти типа FB DIMM – наследие серверного прошлого чипсета Seaburg.

СОЮЗ ГРАФИЧЕСКИХ ТАНДЕМОВ

Впервые в истории системная плата на основе чипсета Intel официально поддерживает технологию SLI!

Пристального внимания заслуживает графическая подсистема платформы. Во-первых, Skulltrail поддерживает четыре PCIe x16, при этом северный мост чипсета Seaburg обеспечивает лишь 32 линий PCIe. Однако это не значит, что графические разъемы работают в режиме x8. При разработке платформы Intel сотрудничала со своим главным конкурентом на рынке чипсетов — NVIDIA. Последняя дала добро на использование в рамках Skulltrail своих коммутаторов **nForce 100 SLI** — на платах распаивается два таких чипа. Каждый из них обеспечивает 16 линий PCIe от северного моста Seaburg, которые коммутаторы разделяют на 32 линии. Благодаря этому при использовании в системе двух видеокарт задействованные графические разъемы будут работать на полной скорости, а если их больше, третий и четвертый чипы будут динамически распределять пропускную способность занятых PCIe x16. Графические разъемы соответствуют спецификации PCIe 2.0.

Любопытно, что платформа поддерживает и CrossFire. Нет никаких препятствий для установки в Skulltrail трех или четырех видеокарт AMD в режиме **CrossFire** — надо лишь дождаться выхода драйверов. Но уникальность платформы заключается все же в том, что она может работать с графическими тандемами NVIDIA. Перед нами первый в истории случай (если не считать ноутбуки), когда чипсет Intel официально поддерживает технологию SLI! До этого момента SLI-режим можно было активировать лишь на платах с набором системной логики семейства **nForce**. К сожалению, NVIDIA не разрешила реализовать в Skulltrail поддержку **3-way SLI**.

СУРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

В теории Skulltrail выглядит привлекательно, но что на практике? На данный момент в рамках концепции Skulltrail разработана всего одна системная плата — **Intel D5400XS**. С ее основными характеристиками все ясно, но она имеет и ряд интересных особенностей. Во-первых, D5400XS относится к платам форм-фактора Extended ATX, так что влезет она не во всякий корпус. Вторая особенность — третий и четвертый графические разъемы расположены таким образом, что в них невозможно установить видеокарты с массивной системой охлаждения. На самом деле это проблема, ведь все флагманские видеоадаптеры охлаждают далеко не маленькие кулеры. Исключение, как правило, составляют модификации с водяным охлаждением. Третья неприятность — охлаждением чипсета на D5400XS занимается алюминиевый радиатор с маленьким, но очень шумным вентилятором.

Есть и светлые моменты: отверстия для крепления кулеров имеют ту же конфигурацию, что и в случае с LGA775, а сами процессорные гнезда находятся на достаточном расстоянии друг от друга. Таким образом, на процессоры можно установить практически любой кулер или водоблок.

Что касается производительности Skulltrail, то ситуация складывается неоднозначная. Очевидно, что платформа обладает колоссальной мощью, поэтому в синтетических тестах паре QX9775 нет равных — такая комбинация дает почти двукратное преимущество над одиночным процессором. Жаль только, в реальных приложениях прирост менее очевиден.

Особенно это касается игр. Толку от использования второго процессора практически нет. Исключением является **Lost Planet: Extreme Condition**. Частично это связано с низкой пропускной способностью подсистемы памяти, однако главная причина кроется в другом: не все игры могут использовать потенциал четырех ядер, что уж говорить о восьми. В итоге сборка однопроцессорной системы с такой же производительностью в играх обойдется дешевле.

■ ■ ■

Платформе Intel Skulltrail сложно дать однозначную оценку. С одной стороны, совершенно очевидно, что материнская плата Intel D5400XS позволяет создавать самые мощные ПК на сегодняшний день. С другой — многие программы еще не умеют использовать вычислительную мощь, что дарует им Skulltrail. Новую платформу Intel можно считать своего рода престижным спорткаром от мира компьютеров.

Подтверждает это и тот факт, что Intel планирует выпустить всего 2000 материнских плат D5400XS. Сторонние производители выпускать платы для Skulltrail не отважились, разве что ASUS показала свою версию. Официальная стоимость платы составляет более 16 000 руб. Тем не менее можно быть уверенным в том, что все эти системные платы найдут своего владельца — в мире хватает энтузиастов. ■

Отверстия для крепления кулеров идентичны тем, что используются на платах с разъемом LGA775.

Чем больше ядер, тем лучше

Тестирование топовых процессоров Intel и AMD

Иван Нечесов, Николай Арсеньев

Не будет сильным преувеличением сказать, что начиная с самых первых процессоров **Core 2** компания **Intel** продолжает выпускать по сути своей одни и те же процессоры, по ходу уменьшая техпроцесс, наращивая частоту и используя более прогрессивные материалы. Все это окупается вполне — производительность постепенно растет, энергопотребление снижается, себестоимость тоже. Компания **AMD** пытается идти по тому же пути, но получается пока что хуже.

Сегодня мы решили взять две пары процессоров из разных поколений и выяснить, насколько сильно они отличаются друг от друга. Стоит ли переплачивать за новейшие процессоры, или лучше отдать предпочтение топ-моделям вчерашнего дня?

AMD вернулась из спячки

Самый старый участник нашего тестирования — **AMD Athlon 64 FX-62** (2,8 ГГц). После этого процессора в том же славном семействе выходили в свет **FX-72** (2,8 ГГц) и **FX-74** (3,0 ГГц). Предназначались они для платформы **Quad FX**, о которой мы говорили в прошлом номере, так что большой популярности не снискали. Между прочим, FX-62 был одним из лучших процессоров своего времени: перед нами двуядерная модель с разблокированным множителем, приличной крейсерской частотой 2,8 ГГц и 2 Мб кэш-памяти второго уровня. Встроенный контроллер памяти поддерживает модули с частотой до 800 МГц, **HyperTransport** обеспечивает обмен данными до 8 Гб/с.

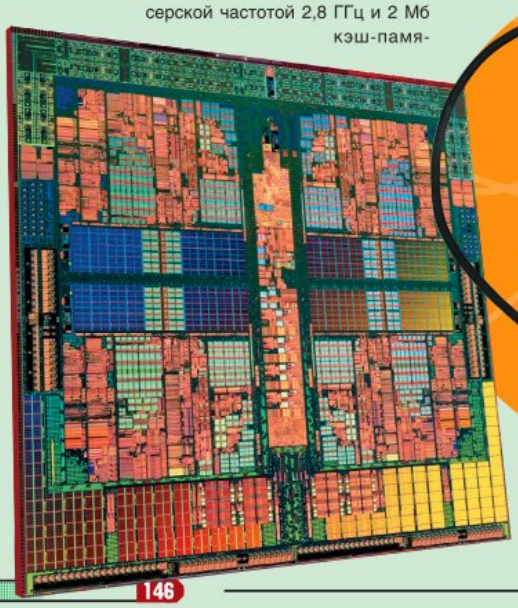
Второй участник тестирования — новенький **AMD Phenom 9600** (8500 руб). Представляет собой монолитный четырехъядерный процессор с площадью кристалла 285 мм² и 450 млн транзисторов. У его предшественника (FX-62), для сравнения, транзисторов почти вдвое меньше — всего 227 млн. При этом инженеры американской компании успешно увеличили число выполняемых инструкций за такт (IPC), что позволяет ожидать прироста производительности до 25% при равных частотах. Так ли это, мы еще успеем выяснить.

У архитектуры Phenom — **Stars Core** — есть множество других интересных особенностей. Блок **SSE** расширен до 128 бит (против 64 бит у Athlon 64) и дополнен четырьмя новыми инструкциями. Блок предварительной выборки памяти (**Advanced Memory Prefetcher**) может загружать данные из ОЗУ в кэш первого уровня (L1) без предварительного прохождения через кэш 2-го уровня (L2). В итоге данные поступают на обработку с меньшей задержкой. Блок предварительной выборки распознает часто повторяющиеся фрагменты данных и может заранее загружать их перед непосредственным запросом.

Буфер данных для загрузки инструкций был увеличен до 32 байт, что позволяет ядру обрабатывать больше инструкций x86 одновременно (длина самих инструкций варьируется от 3 до 15 байт). Отдельно отметим технологию виртуализации. Операционные системы в виртуальном окружении могут напрямую взаимодействовать со слоем управления виртуальными машинами (так называемым гипервизором). Это снижает время переключения между гипервизором и виртуальными машинами — как в серверах, так и в домашних компьютерах.

Каждое ядро Phenom несет в себе 512 Кб L2-кэша. Общий для четырех ядер кэш третьего уровня объемом 2 Мб используется в качестве буфера записи в оперативную память. Вместо устаревшего интерфейса **HyperTransport 2.0** Phenom использует **HyperTransport 3.0**. Пропускная способность интерфейса составляет 20,8 Гб/с против 8,0 Гб/с у предыдущей версии, что должно привести к повышению скорости обработки видео, особенно в компьютерах с несколькими видеокартами.

Улучшенная технология Cool'n'Quiet позволяет снизить энергопотребление процессора при простоях системы. Тактовая частота при необходимости может понижаться до 1,2 ГГц. При этом Phenom 9600 не только



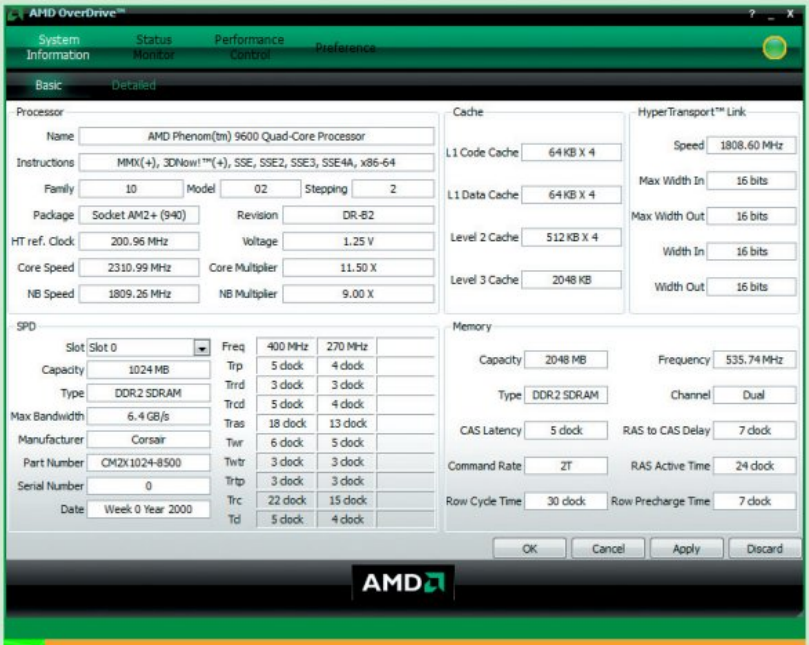
Плата на базе AMD 790FX от GIGA-BYTE — мощная основа для системы с поддержкой CrossFire X.

независимо управляет частотой каждого ядра, но и отключает некоторые функциональные блоки.

Без ложки дегтя не обошлось. AMD много раз откладывала анонс Phenom, причиной послужила ошибка в буфере **TLB** — при полной загрузке всех ядер она вызывает зависание системы. На практике ошибка возникает достаточно редко, но все же. К началу продаж Phenom 9600 проблему решить не удалось — для борьбы с ошибкой в BIOS и фирменной утилите AMD OverDrive появился отдельный пункт, позволяющий гарантировать стабильность. Но придется поступиться 10% быстродействия. Как вариант, можно подождать выхода Phenom на обновленной версии ядра (степпинг B3).

Отдельно отметим наличие удобной утилиты для разгона в комплекте поставки — AMD OverDrive. Программа позволяет на лету отслеживать параметры CPU и менять частоту, а также другие рабочие характеристики — такие, как напряжение и скорость интерфейса. Разгонять можно только посредством повышения частоты тактового генератора — множитель у этой модели заблокирован. Шаг напряжений равен 0,0125 В, барьер разгона по шине находится на отметке 220-230 МГц. Оригинальная и практичная утилита, главный плюс — работает на любой системной плате.

Вместе с выходом Phenom были анонсированы абсолютно новые чипсеты 7-й серии. Они почти не греются, поддерживают все необходимые функции. Наши процессоры мы тестировали на топовой плате **GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6** (**AMD 790FX**). Совсем недавно был представлен чипсет **AMD 780G** — очень интересная разработка. Внутри скрывается приличное по производительности графическое ядро с поддержкой DX10, которое можно объединить с внешней видеокартой Radeon в CrossFire-связку! Очень любопытная фишка, но о ней мы поговорим в следующем номере. Пока же перейдем к рассмотрению новинок от Intel.



Утилита AMD OverDrive выглядит солидно, количество настроек впечатляет. Интересно, когда Intel представит нечто подобное?

Intel гнет свою линию

Intel в тесте представляют два процессора топ-класса: **Core 2 Extreme QX6850** (3,0 ГГц, 35000 руб) и **Core 2 Extreme QX9770** (3,2 ГГц, 35000 руб). QX6850 — это первая и последняя модель на базе ядра **Kentsfield** с 1333 МГц системной шиной. Архитектура этих процессоров хорошо знакома — мы говорили о ней не раз. Уровень тепловыделения — 130 Вт. Даже при номинальном напряжении и использовании штатного кулера процессор можно разогнать до 3,5 ГГц, а за счет повышения напряжения и перехода на более эффективную систему охлаждения можно повысить скорость до 3,8 ГГц и даже выше.

При активации технологии энергосбережения — EIST — множитель процессора снижается с 9x до 6x, в итоге QX6850 работает на частоте 2,0 ГГц и почти не греется. Core 2 Extreme QX6850 совместим со всеми современными материнскими платами на базе чипсетов **NVIDIA nForce 6/7**, а также **Intel P35/X38/X48** и даже со многими моделями на основе старенького **Intel P965**. Чтобы раскрыть весь потенциал процессора, рекомендуем использовать более современные решения, конечно же.

Core 2 Extreme QX9770 производят по новому 45-нм техпроцессу, кодовое имя ядра — **Yorkfield**. Перед нами не банальное снижение размера транзисторов, изменения куда существеннее. Впервые в качестве диэлектрика использовали не диоксид кремния, а новый состав High-K, кроме того, сами затворы теперь металлические. Все это позволило увеличить скорость работы транзисторов на 20% и снизить энергопотребление на 30%! Представленный процессор использует шину 1600 МГц, у него, как и у предыдущего ЦП, разблокированный множитель, есть четыре ядра (точнее, пара двуядерных процессора), а объем кэш-памяти был увеличен с 8 Мб до 12 Мб (2x6 Мб). Число транзисторов составляет 820 млн против 586 млн у предыдущей модели. Площадь одного двуядерного кристалла снизилась с 286 до 214 мм². Тепловой пакет — 136 Вт.

QX9770 использует шину FSB 1600, которая официально поддерживается только Intel X48, но многие платы на основе Intel X38 также совместимы с ней.

Тестирование

Для платформы AMD использовали память DDR2-1066 от **Corsair**. Phenom 9600 поддерживает такую частоту памяти, однако FX-62 нет. В его случае скорость памяти автоматически падает до 800 МГц. Для процессоров Intel воспользовались DDR3-памятью (1600 МГц) от OCZ. Во всех тестах за графику отвечала видеокарта **Radeon HD 3870 X2**.

К тестированию мы подошли довольно творчески. Так, дабы узнать, насколько далеко ушел Phenom 9600 от FX-62, мы их приравняли по скорости. Множитель последнего снизили до 11,5x, в итоге получил нужную частоту — 2,3 ГГц.

Нечто подобное мы проделали и с процессорами Intel: новехонький QX9770 снизошел до QX6850. Добились мы этого просто: у первого снизили частоту FSB до 333 МГц, а множитель подняли до значения 9,0x. Кстати, отличие QX9770 заключается в том, что множитель можно менять с шагом 0,5x, а не 1x, как обычно, — любители разгона это оценят.

Начнем мы с процессоров AMD. При равной частоте двуядерный FX-62 в пух и прах проиграл четырехъядерному Phenom 9600. Мы уверены, что дело не только в количестве ядер, но и в их оптимизации. Работая на своих родных частотах, FX-62 заметно подтянулся, но до Phenom ему ой как далеко.

А как там сладкая парочка Intel? На крейсерской скорости 3,2 ГГц QX9770 непобедим, но даже когда мы его искусственно ослабили, он и не думал уступать QX6850. При равной скорости он таки умудряется оторваться от своего преследователя. Произведенные изменения в технологии производства дали о себе знать. При максимальной загрузке ядра QX9770 разогрелись до 60°, в то время как QX6850 — до 70°. Серьезный разрыв. В обоих случаях охлаждал процессоры массивный кулер **Scythe Andy Samurai Master** (1200 об/мин).

Раз уж заговорили о температуре, стоит рассказать про поведение процессоров от AMD. FX-62 оказался самым горячим парнем на деревне — 75°. Phenom 9600, наоборот, был холоден как лед. Ну не буквально, конечно же. Максимальная температура этом мы использовали другой кулер, а именно **Freezer 64 Pro** от **Arctic Cooling**. Увы, модель от Scythe не встала в системную плату от GIGABYTE. Мешал радиатор. В этой дисциплине — чистая победа за Phenom.

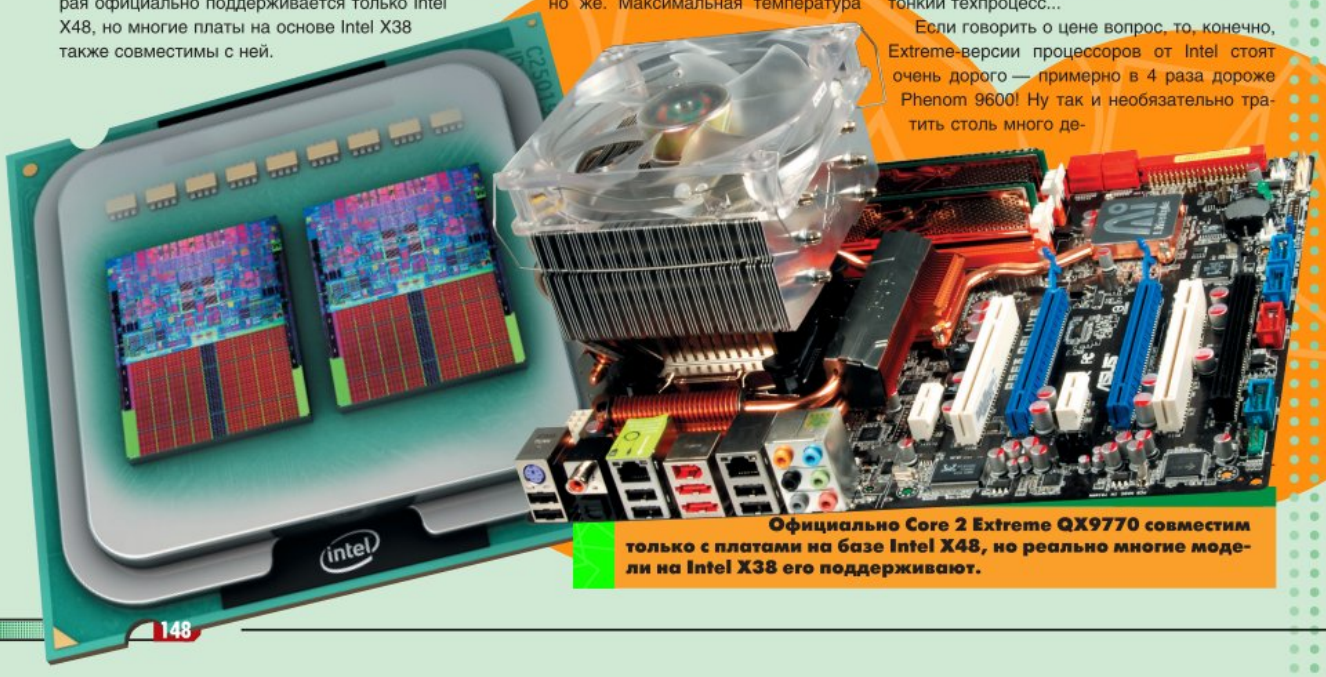
Разными путями

Десять лет назад **Intel** впервые представила первые расширения **SIMD** в виде инструкций **MMX**. **AMD** тогда разработала собственный набор инструкций — **3DNow!**. В результате программистам приходилось выбирать, под какую платформу оптимизировать программы. Проблема была решена с переходом на расширения SSE, **SSE2** и **SSE3** — они были идентичны для процессоров AMD и Intel. Но недавно процессорные гиганты вновь пошли раздельными путями. С запуском новых **Penryn** компания Intel представила набор инструкций **SSE4.1**, а AMD реализовала в микроархитектуре **Stars Core** набор **SSE4a**. Intel SSE4.1 и AMD SSE4a несовместимы, так что с массовым распространением новых процессоров у программистов и у пользователей вновь появится повод для головной боли, но что-то подсказывает, что разработчики выберут первый путь.

Заключение

Если рассматривать производительность всех процессоров вместе, однозначная победа достается Intel. Она была очевидна во всех приложения — в игре **Call of Duty 4**, **CINEBENCH R10**, **PCMark05** и остальных. Компании AMD надо что-то делать, и чем быстрее, тем лучше. Первая мысль, которая приходит в голову, — надо увеличить скорость ядер. А с этим как раз есть проблемы, компании пока не удается ускорить свои Phenom, к тому же есть еще одна, пока не решенная, проблема — ошибка в процессорах (TLB). По тестам вы можете заметить, что софтверная нейтрализация ошибки в буфере приводит к существенному падению скорости во всех приложениях. Аппаратная последует, но позже, как, впрочем, и переход на более тонкий техпроцесс...

Если говорить о цене вопрос, то, конечно, Extreme-версии процессоров от Intel стоят очень дорого — примерно в 4 раза дороже Phenom 9600! Ну так и необязательно тратить столь много де-



Официально Core 2 Extreme QX9770 совместим только с платами на базе Intel X48, но реально многие модели на Intel X38 его поддерживают.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ				
Процессор	**AMD Athlon 64 FX-62**	**AMD Phenom 9600**	**Intel Core 2 Extreme QX6850**	**Intel Core 2 Extreme QX9770**
Кодовое название	Windsor	Agena	Kentsfield	Yorkfield
Кол-во ядер	2	4	4	4
Тактовая частота	2,8 ГГц	2,3 ГГц	3,0 ГГц	3,20 ГГц
FSB	HT 2.0	HT 3.0	1333 МГц	1600 МГц
Кэш	2x512 Кб L2	4 x 512 Кб L2, 2 Мб L3	2x4 Мб L2	2x6 Мб L2
Техпроцесс	90 нм	65 нм	65 нм	45 нм
Число транзисторов	227 млн	600 млн	586 млн	820 млн
Площадь ядра	230 мм2	285 мм2	286 мм2	214 мм2
TDP	125 Вт	95 Вт	130 Вт	136 Вт

PCMARK05 1.20		
	CPU	**Memory**
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 ГГц)	5695	3873
AMD Athlon 64 FX-62 (2,3 ГГц)	4616	2634
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB Off)	6784	4522
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB On)	6709	3149
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	9673	4889
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,2 ГГц)	**10325**	**5980**
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,0 ГГц)	9676	5427

7-ZIP 4.57 (32 МБ)		
	Packing	**Unpaking**
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 ГГц)	4648	5757
AMD Athlon 64 FX-62 (2,3 ГГц)	3145	4555
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB Off)	7173	9264
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB On)	2910	8248
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	9787	11611
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,2 ГГц)	**11335**	**12821**
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,0 ГГц)	10424	11919

3DMARK06 1.10		
	CPU	**Overall**
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 ГГц)	2039	11096
AMD Athlon 64 FX-62 (2,3 ГГц)	1617	8662
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB Off)	3158	12213
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB On)	2969	10880
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	4394	15930
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,2 ГГц)	**4849**	**17164**
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,0 ГГц)	4546	16176

CINEBENCH R10			
	OneCore	**MultiCore**	**Коэфф.**
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 ГГц)	2622	5214	1,99
AMD Athlon 64 FX-62 (2,3 ГГц)	2078	4019	1,93
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB Off)	2358	9029	**3,83**
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB On)	2084	7316	3,51
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	3483	12345	3,54
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,2 ГГц)	**3931**	**14148**	3,60
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,0 ГГц)	3692	13311	3,61

не, например, **Q6600** (2,4 ГГц, 9 тыс. руб) или **Q6700** (2,66 ГГц, 15 тыс. руб) на базе Kentsfield. В скором будущем появятся подобные процессоры на ядре Yorkfield.

Ну а пока серия Core 2 властвует безраздельно. Судя по слухам, Intel не собирается останавливаться на достигнутом: во втором полугодии появятся новые процессоры на базе новаторской архитектуры **Nehalem** — ожидаются четырехъядерные процессоры в форм-факторе LGA1366 со встроенным трехканальным контроллером памяти типа DDR3 SDRAM! Будет интересно. ■

Благодарим компанию ***«Инлайн»*** ***(www.inline-online.ru)*** за предоставленный *AMD Phenom 9600.*

CALL OF DUTY 1.5		
	1280x1024	**1600x1200**
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 ГГц)	70,5	63,9
AMD Athlon 64 FX-62 (2,3 ГГц)	43,7	43,1
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB Off)	82,7	73,7
AMD Phenom 9600 (2,3 ГГц, TLB On)	62,9	59,8
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	133,7	114,8
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,2 ГГц)	**142,0**	**117,7**
Intel Core 2 Extreme QX9770 (3,0 ГГц)	137,4	116,4

Компьютер в квадрате

Тестирование системы Shuttle Prima XPC SP35P2 Pro

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Цвет**: черный ● **Материал**: алюминий ● **Чипсет**: Intel P35 + ICH9R ● **ЦП**: Core 2 Duo/Quad/Extreme ● **FSB**: 1066/1333 МГц ● **ОЗУ**: 4 DIMM, DDR2-667/800 ● **Разъемы**: PCIe x16, PCI ● **Дисковый массив**: FDD, IDE, 4 SATA II (RAID) ● **Звук**: Realtek ALC-888 ● **Сеть**: GbLAN ● **Форм-фактор**: SFF ● **Передняя панель**: 2 USB, FireWire, аудио, сканер отпечатков пальцев, USB Speed-Link ● **Задняя панель**: 2 eSATA, 6 USB, FireWire, LAN, Audio, CMOS ● **Блок питания**: 400 Вт ● **Размеры**: 325x210x220 мм ● **Комплектация**: инструкция, 2 диска, набор кабелей и болтов для сборки, кабель питания с насадками под различные розетки ● **Цена**: 14 000 руб.

Любую комнату компьютер превращает в офис с кроватью. Корпуса со стеклянными стенками, подсветкой, граффити — скорее мечта геймера, а не украшение квартиры. Что делать, когда нужен компьютер, но не хочется портить привычный интерьер? Выбрать подходящую barebone-систему, конечно же. На примере **Shuttle Prima XPC SP35P2 Pro** мы и изучим это удивительное направление в компьютеростроении.

Мифология barebone

Бытует мнение, что barebone — просто маленький корпус. Это не так, уместнее их обозвать полуфабрикатами. Итак, возьмем SP35P2 Pro в руки: черный корпус скрывает уже установленную системную плату, блок питания, вентиляторы и кулер для процессора. Нам остается выбрать подходящий процессор, память, жесткий диск и оптический привод — все.

В основе SP35P2 Pro используется плата на базе современного чипсета **Intel P35**. Форм-фактор необычен, перед нами SFF во всей красе. Привычные нам разъемы расположены в самых неожиданных местах, но пусть это вас не смущает — все сделано так, чтобы установка комплектующих была максимально проста и удобна.

Немного об охлаждении: медные радиаторы, закрывающие чипсет и MOSFET, объединены парой тепловых трубок, дополнительным охлаждением занимаются три вентилятора. Два 50-мм ветродуя находятся на задней стенке, еще один 90-мм — сбоку, отвечает за отвод горячего воздуха от процессора. Сам процессорный кулер состоит из медной сердцевины, от которой тянутся четыре тепловые трубки, кожуха, радиатора и вентилятора. За питание системы отвечает 400 Вт блок питания с заявленным уровнем КПД более 80%. Его мощности хватит, чтобы собрать производительную систему.

Думая над тем, что поставить, мы решили проверить SP35P2 Pro на прочность: установили четырехъядерный **Core 2 Extreme QX6850**, пару модулей DDR2-памяти по 1 Гб каждый, емкий жесткий диск и производительную видеокарту… Несмотря на скромные размеры системы, в нее без проблем встала **GeForce 8800 GT** с эталонным кулером. В запасе остался PCI-порт — пригодится для установки ТВ-тюнера или звуковой карты. На лицевой панели предусмотрены по одному 5,25- и 3,5-дюймовому разъему — в них можно и нужно установить оптический привод и кард-ридер. Внешние отсеки спрятаны под крышками.

Кубик Рубика

Внутри корпус напоминает слоеный пирог. Сначала снимаем три съемных отсека, из них два стоят поперек корпуса и предназначены для установки жестких дисков. Центральный — для дисковода и кард-ридера. На самом дне находится системная плата. Установив все необходимое, поочередно на свои места надо вернуть отсеки. К слову сказать, в комплекте поставки была подробная инструкция по сборке, но и без нее вполне можно обойтись. Порадовало то, что доступ к разъемам оказался свободный, все провода были изначально подведены и закреплены, от нас требовалось лишь прикрутить компоненты и воткнуть кабели. Вся процедура заняла не больше часа.

Тестирование прошло без сюрпризов, производительность на уровне настольных систем с подобными характеристиками. Даже при высокой нагрузке все работало тихо и стабильно — три вентилятора отлично прокачивают воздух внутри SP35P2 Pro. В BIOS есть необходимые инструменты для разгона: помимо доступа к стандартным изменениям частот шин, можно просто указать, как разогнать компьютер — на 3, 5, 7, 10, 15 или 20 процентов. Если что-то пошло не так, на задней стенке предусмотрена кнопка сброса настроек BIOS.

Приятные сюрпризы еще не закончились: за нижней крышкой скрыты аудиоразъемы, USB- и FireWire-порты, там же находится сканер отпечатков пальцев и кнопка **USB Speed-Link**. Сканер позволит защитить компьютер, чтобы без вас его не могли включить. Загадочная кнопка же позволяет соединять компьютеры через простой USB-кабель. Очень удобно, если нужно быстро перекинуть данные — никакой мороки с флэшками и сетевыми настройками.

■ ■ ■

При всем своем скромном внешнем виде Shuttle Prima XPC SP35P2 Pro оказался серьезной системой, на базе которой можно собрать и игровой компьютер, и мощный медиацентр.

Многие говорят о том, что barebone стоят недешево. Да, это так — например, SP35P2 Pro обойдется в 14 000 рублей, но необходимо учитывать, что в цену входит необычный корпус, блок питания, кулер и материнская плата, а также право обладать чем-то неординарным… В общем, barebone-система — удобное и красивое оформление современного компьютера, которое впишется в любой интерьер. Жаль только, что довольно дорогое. ■

Конкурс!

Космос
открыт каждому!

В игре **Need for Speed Pro Street** игроки создают машину своей мечты для состязаний на лучших трассах земного шара. Атмосфера игры накалена до предела: гул толпы, фотореалистичные машины, клубы дыма из-под колес – все это призвано передать эмоции и динамику гладиаторских боев современности. Но какой гладиатор не любит крутых доспехов?! Тра-та-та-там! Бурные аплодисменты! Компания **Cooler Master** представила новый корпус **COSMOS S**, который без сомнения становится верхом эволюции топовых корпусов для ПК. От сетчатых фронтальной и боковых панелей до гладких алюминиевых деталей корпус COSMOS S представляет собой предмет вожделения любого знающего толк в хороших вещах геймера или продвинутого компьютерного пользователя.

Итак, вперед и только вперед, гладиаторы! Участвуйте в главном турнире сезона! Победителей ждет незабываемый приз!

Серия Need for Speed задает мировые стандарты не только гоночных игр, но и саундтреков. Need for Speed Pro Street впервые выводит уличные гонки из нелегального спорта на профессиональный уровень, и музыка в игре соответствует этому.

КАК ЗОВУТ ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНОГО ДИ-ДЖЕЯ, ЗАДАВШЕГО МУЗЫКАЛЬНЫЙ РИТМ ИГРЕ?

Условия боя: Пришли правильный ответ на **cosmos@igromania.ru** до 30 апреля. Только обязательно укажи ФИО и адрес!

Победители получат награды от компании Cooler Master:

Первое место

Cosmos

лучший компьютерный корпус 2007 года («Игромания» №02/2008)

Второе место

M1000

мощный блок питания на 1000 Вт

Третье место

Hyper 212

универсальный кулер

Подведение итогов состоится в июньском номере журнала.

Новое старое поколение

Тестирование видеокарты ECS N9600GT-512MX-P

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Кол-во транзисторов**: 505 млн ● **Техпроцесс**: 65 нм ● **Количество потоковых процессоров**: 64 ● **Частота ядра**: 680 МГц ● **Частота потоковых процессоров**: 1750 МГц ● **Тип, объем памяти**: GDDR3, 512 Мб ● **Частота памяти**: 1860 МГц ● **Шина данных**: 256 бит ● **Количество текстурных блоков**: 28 ● **Количество блоков растеризации**: 16 ● **Интерфейс**: PCIe x16 (2.0) ● **Разъемы**: 2x DVI, HDTV ● **Комплект поставки**: видеокабель, переходник DVI-to-VGA, переходник DVI-to-HDMI, кабель питания, инструкция, диск ● **Цена**: 6500 руб.

Смена поколений в мире видеокарт всегда приковывает пристальное внимание журналистов и пользователей. Вспомнить хотя бы, с какой помпой полтора года назад была представлена **GeForce 8800 GTX**. Ее производительность впечатляет до сих пор. Что на этот раз? На рынке появилась 9-я серия GeForce. Первым представителем стала карта среднего уровня — **GeForce 9600 GT**. И это при том, что не так давно **NVIDIA** выпустила удачные **GeForce 8800 GT/GTS 512**. Теперь можно говорить, что рынок видеокарт класса middle-end наполнился.

Следствие покажет

В основе GF9600 GT стоит чип **G94**. От предшественника (**G92**) отличается тем, что количество потоковых процессоров уменьшилось почти вдвое — 112 против 64. Правда, их частота возросла с 1500 МГц до 1650 МГц. Скорость ядра неизменна — 650 МГц. В стандартном варианте карта поставляется с 512 Мб GDDR3-памяти (1800 МГц). На бумаге получаем довольно производительную и недорогую модель для любителей поиграть на высоких настройках качества.

Из других нововведений отметим улучшенную работу **PureVideo**. Добавились интересные функции вроде динамического улучшения контрастности и цвета, ускорение кодирования видео, более того GF9600 GT научился обрабатывать два потока параллельно. Чтобы вкусить все эти улучшения, необходимо использовать последние версии **CyberLink PowerDVD** и **InterVideo WinDVD**.

Живой пример GeForce 9600 GT

Не успели мы в прошлом номере сделать обзор GF8800 GT в версии от **ECS**, как эта компания представила свою версию GF9600 GT с нестандартным охлаждением. Частоты ядра и памяти выше эталонных, в качестве радиатора используется **Accelero S2** от **Arctic Cooling**. На GF8800 GT стояла более массивная модификация — **S1**. Еще одно отличие: в комплекте поставки нет вентиляторов **Turbo Module**.

Рассмотрим **N9600GT-512MX-P** более детально: от медного основания, закрывающего GPU, идут две тепловых трубки. Проходят они через ряд алюминиевых пластин, которые помогают более эффективно рассеивать тепло. Память накрыта алюминиевыми радиаторами. ECS изначально разогнала видеокарту: частота процессора увеличена до 680 МГц, потоковых процессоров — до 1750 МГц, а памяти — до 1860 МГц. Не рекордный, но вполне приличный разгон.

В основу нашего стенда легла плата **ASUS** на базе **Intel X38**, процессор **Core 2 Extreme QX9750** (3,2 ГГц), две планки DDR3-памяти от **Kingston** (1333 МГц). Всю конфигурацию, включая жесткий диск и оптический привод, установили в корпус **Sigma LaVie** (500 Вт). Циркуляцию внутри корпуса обеспечивали два 120-мм вентилятора (спереди и сзади) и один 90-мм — на боковой стенке.

F.E.A.R. 1.08			
	1280x1024	1600x1200	1900x1200
Max, AFx16	171	124	108
Max, AFx16, FSAA x4	94	71	57
Max, AFx16, FSAA x8	85	63	52
CALL OF DUTY 4 1.5			
	1280x1024	1600x1200	1900x1200
Max, AFx16	81,9	77,1	57,0
Max, AFx16, FSAA x4	58,0	45,1	39,3
Max, AFx16, FSAA x8	49,0	38,3	32,9
CRYSIS 1.1			
	1280x1024	1600x1200	1900x1200
Max, AFx16	30,1	25,6	18,6

3DMARK 06 1.1.0		
SM2.0	SM3.0	Overall
4822	4487	11720

Результаты в **3DMark06** порадовали — карта чуть-чуть не добрала до отметки 12 тыс. Также отлично она показала себя в **F.E.A.R.** и **Call of Duty 4** — ограничивать себя в настройках качества не придется. Конечно, GF9600 GT не дотянула до уровня GF8800 GT, но и не сказать, что сильно отстала. Откровением стали показатели в **Crysis**. Новинка выдала приличный результат, даже обойдя свою старшую сестру! «Виной» тому новейшие драйвера, которые NVIDIA выпустила эксклюзивно для GF9600 GT (**ForceWare 174.16**). С нетерпением ждем обновления драйверов для остальных карт.

Во время тестов на стабильность графический чип разогрелся до скромных 68° при температуре в комнате на уровне 22°. Если «прикрутить» вентилятор к радиатору, можно существенно снизить температуру и заняться серьезным разгоном.

■ ■ ■

Рекомендованная цена на GF9600 GT — не более 5000 руб. Не так и много. Но стоит понимать, что в первое время вы днем с огнем не найдете эти платы за такие деньги. На момент написания статьи типичные представители семейства GF9600 GT стоили 6-7 тыс. руб.

ECS N9600GT-512MX-P показала отличную скорость в играх, не сильно уступив GF8800 GT. Плата особенно понравится любителям тишины — бесшумный радиатор уверенно справляется с задачей. ■

FOXCONN®

www.foxconn.ru
www.quantum-force.net

НОВЫЕ СТАНДАРТЫ ВО ВСТРОЕННОЙ ГРАФИКЕ

Получите удовольствие от мощной графики с апгрейдом и первоклассного воспроизведения HD видео!

AMD Phenom 64 · AMD Athlon 64 · AMD Sempron · Compatible for Windows Vista

Прекрасное воспроизведение HD видео

NVIDIA PureVideo HD

Nvidia Pure Video HD берет на себя функцию декодирования видео, освобождая тем самым ресурсы процессора и 3D видеокарты для обработки других приложений, снижая энергопотребление и улучшая воспроизведение HD видеоконтента, который может выводиться через встроенные HDMI или DVI выходы.

DVI · HDMI · Ready to play Blu-Ray&HD-DVD

Выдающаяся игровая графика

DX 10 DirectX 10.0 · Gen2.0 PCI-E Gen2.0

Графическое ядро GeForce 8200 поддерживает Direct X 10 и Shader Model 4.0, устанавливая новый стандарт производительности интегрированной графики.

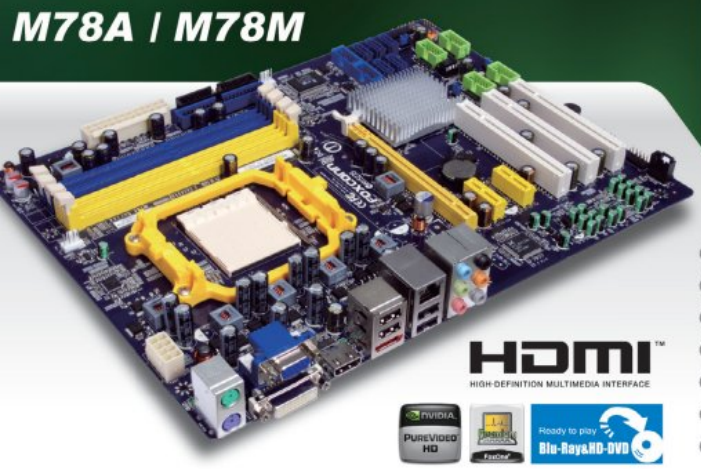
GeForce Boost значительно увеличивает производительность дискретных GPU Nvidia при совместной работе с интегрированным GPU, улучшая производительность вплоть до 40% и обеспечивая свободный апгрейд графики.

+40%

Обычная видеокарта · Гибридная SLI

Дискретная GPU	Обновленный GPU
GeForce 8500 GT	GeForce 8600
GeForce 8400 GS	GeForce 8500

M78A / M78M



HDMI HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

NVIDIA PureVideo HD · FoxConn · Ready to play Blu-Ray&HD-DVD

- Поддерживает процессоры на AM2+ и AM2 сокете
- Встроенная графика GeForce 8200 с поддержкой DirectX 10
- Технологии NVIDIA PureVideoTM HD & GeForce BoostTM
- HDMI и DVI выходы
- Двухканальная память DDR2 1066*/800/667 МГц, max. 8Gb.
- 7.1 канальный HD звук & Gigabit LAN
- Форм фактор ATX (M78A-S) или mATX (M78M-S)

* DDR2 1066 МГц поддерживают только процессоры на сокете AM2+

Дилеры:

Москва:
ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934;

Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технолоджи - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивиком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

Реклама

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГОЛОВА

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ЧИПСЕТОВ, ЧАСТЬ 1

Павел Шубский

Спросите у любого друга или знакомого, какой у него компьютер. В ответ услышите название и частоту процессора, количество оперативной памяти, модель видеокарты. Едва ли кто-то станет говорить о системной плате, ведь мы давно привыкли, что она не сильно влияет на скорость. Но обделенная вниманием материнка — чуть ли не самая важная составляющая любой системы, от нее зависит стабильность работы компьютера и возможности его расширения.

Современная материнская плата представляет собой сложный набор электронных компонентов — один или два интегрированных чипа (мосты), дополнительные контроллеры, конденсаторы, микросхемы и соединительные элементы, порты, разъемы, расположенные на многослойной кремниевой подложке.

Многочисленные контроллеры шин и интерфейсов интегрируют прямо в мосты, все усложняя и усложняя процесс производства. За последние два-три года строение и внешний вид материнских плат претерпели существенные метаморфозы — на замену старым интерфейсам пришли новые, изменились процессорные разъемы, появились системы охлаждения с тепловыми трубками.

Львиную долю функций берут на себя северный и южный мосты. Они обеспечивают работу компонентов компьютера, поддержку основных интерфейсов вроде USB и PCI, взаимодействуют с операционной системой и т.д. Мосты — одно из самых гениальных изобретений за всю историю компьютерной индустрии. Интеграция нескольких контроллеров в один микрочип сделало компьютер таким, каким мы видим его сейчас. А ведь когда-то все было по-другому — не было ни интегральных микросхем, ни даже транзисторов. Сегодня мы расскажем, как развивались материнские платы и что нового появилось с тех давних времен, когда великие мира сего говорили, что *«каждому должно быть достаточно 640 Кб памяти»* (Билл Гейтс, 1983). Первая остановка — США, штат Нью-Джерси, 1945 год.

ВРЕМЯ ДЛЯ ТРАНЗИСТОРОВ

Стоп, стоп, стоп! Похоже, мы попали не в Нью-Джерси. Если верить местным газетам, на дворе 1925 год. Ну конечно, в этом времени трудится **Герман Холлерит**, основатель корпорации **International Business Machines** (**IBM**)! Последняя еще сыграет свою решающую роль в развитии чипсетов, но ее время пока не пришло — в 1925-м компания занималась перфокартами и счетным оборудованием. А пока перенесемся на двадцать лет вперед, в штат Нью-Джерси.

1945 год. Вторая мировая только закончилась, старушка Европа лежит в руинах, США пытаются оправиться от шока. Война показала, что вычислительная техника может существенно облегчить жизнь. Физика, химия, математика — во всех этих областях использование компьютеров ускоряло нахождение решений, высвобождало время на другие задачи. Вместе с тем существующая техника показала свою несостоятельность — правительство США решило отправить на пенсию вакуумные трубки, используемые на тот момент в качестве основного вычислительного элемента. За развитие нового направления взялась известная исследовательская компания **Bell Laboratories**, которая сформировала группу **Solid State Physics Group** во главе с **Уильямом Шокли** и **Стэнли Морганом**.

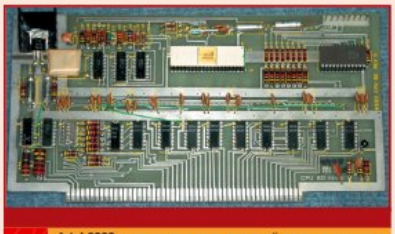
Хрупкие, громоздкие и постоянно перегревающиеся вакуумные трубки необходимо было заменить чем-то компактным и надежным. Именно такую задачу поставила Bell Labs перед группой ученых. В подчинении парочки были физики (Джон Бардин, Уолтэр Брэттэйн, Джеральд Пирсон), один химик и эксперт по электронике, а также несколько техников. Именно эти люди ответственны за переворот, совершенный несколькими годами позже. Кто знает, может, если бы Solid State Physics Group не справилась с задачей, мы до сих пор бы наблюдали вакуумные трубки внутри компьютеров?

Не будем вдаваться в подробности взаимоотношений Шокли и его подчиненных. У них, скажем так, не все было гладко. Первый успешный эксперимент завершился в 1947 году, когда Бардину и Брэттэну удалось создать работающий транзистор. Однако несогласие Шокли и его тайная работа над более совершенным типом транзисторов оттянули время — руководителю не нравился метод, разработанный подчиненными. В начале 50-х Шокли представил собственный биполярный плоскостной транзистор и 558-страничную книгу про электроны, PN-переход и полупроводники (**Electrons and holes in semiconductors, with applications to transistor electronics**). Данное собрание материалов впоследствии стало библией для ученых в области электроники.

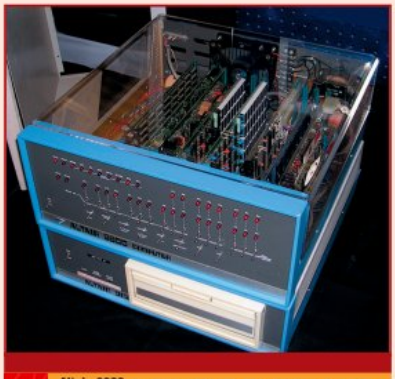
Биполярные плоскостные транзисторы используют по сей день. Сравнительно простую структуру, где ток в цепи двух электродов управляется третьим электродом (затвором), превзойти так и не удалось. Кстати, транзистор получил свое название от комбинации двух слов — *«transfer»* (переносить) и *«resistor»* (сопротивление).

Группа могла бы сделать еще много важных открытий, но Шокли оградил Брэттэна и Бардина от работы над плоскостными транзисторами. Да и сам «повелитель электронов» больше не появится в нашем повествовании — свою роль он уже отыграл. Про Уильяма Шокли говорят, что именно он *«принес кремний в Кремниевую долину»*.

Итак, транзистор создан, отправляемся дальше. Скачок во времени будет совсем небольшим. Спустя два года после открытий Шокли британский специалист по радарам Джеффри Даммер предложил концепцию интегральной микросхемы. Его идея заключалась в расположении миниатюрных элементов на керамической подложке и последующего их объединения в двумерную или трехмерную сетку. К сожалению, реализовать эту идею ему так и не удалось. Зато в этом преуспели американцы **Джек Килби** из **Texas Instruments** и **Роберт Нойс** из **Fairchild Semiconductor**. Килби показал коллегам простейшую по современным меркам мик-



Intel 8080 выпускали в виде печатной платы с впаянными элементами и устанавливали в разъем на материнке.



Altair 8800 программировали при помощи рычагов и лампочек на передней панели. Суровые были времена.

Звездная болезнь

Почему компьютер **Altair 8800** назвали именно так? На фоне конкурирующих систем того времени, например **Heathkit H8**, слово *«Altair»* смотрелось очень загадочно и романтично. Говорят, название Altair придумала 12-летняя дочка редактора журнала **Popular Electronics**, который писал статью о новом компьютере. Создатель был настолько занят, что поручил придумать название дочке. Она думала недолго — в созвездие Альтаир тем вечером должен был отправиться корабль **Enterprise** из сериала **Star Trek**.

Вторая версия истории обходит 12-летнюю девочку стороной. Изначально редактор журнала **Лес Соломон** собирался назвать компьютер **PE-8** (**Popular Electronics 8 bit**), но передумал — слишком скучно. Тем более создатель машины мог придумать что-нибудь еще более аморфное — вроде **Digital Computer Model 400**. Тогда помощник редактора предположил, что раз новый компьютер является чем-то революционным и возвышенным, то и название должно быть соответствующим. Так выбрали красивое название Altair.

Какой из версий доверять больше, решать вам. Достоверные данные канули в Лету вместе с журналом **Popular Electronics**, последний номер которого вышел в 1999 году.

росхему, состоящую из транзистора и соединительных компонентов на кусочке германия. Именно она открыла перед производителями компьютеров новые горизонты — началась эпоха интегральных схем и транзисторов.

СВЕЖИЕ ИДЕИ, ЯБЛОКИ И КЛАВИАТУРА

Вплоть до середины 70-х производители компьютеров осваивали технологию интегральных схем, заодно наращивая число транзисторов. Произошел громадный технологический прорыв — с момента появления идеи интеграции индустрия перешла от **Small-Scale Integration** с несколькими десятками транзисторов в одной микросхеме до **Large-Scale Integration** с десятками тысяч транзисторов. Настало время для маленьких, домашних компьютеров (до этого балом правили мейнфреймы вроде монструозного **Univac** и **IBM System/360**), которые поначалу называли микрокомпьютерами.

Мы уже вплотную приблизились к периоду, когда появились первые материнские платы в том виде, в каком мы привыкли их наблюдать, а именно — в виде небольших печатных пластин с разъемами. Здесь стоит чуть-чуть притормозить, ведь микроэлектроника не продвинулась бы дальше без появления процессоров.

Основанная в 1968 году компания **Intel** уже представила ЦП **Intel 4004**. К моменту появления первых микрокомпьютеров было доступно несколько моделей процессоров, включая **MOS Technology 6502**, **Intel 8080** и другие.

Первым компьютером с материнской платой, которую в те времена именовали объединительной панелью (backplane), стал **Altair 8800**. По большому счету, понятия *«backplane»* и *«материнская плата»* можно уравнять друг с другом, между ними есть лишь одно отличие — backplane не оснащали разъемом для процессора, он подключался к внешним портам, как и другая периферия. В соответствии с реалиями 1975 года объединительная панель существовала лишь для обеспечения связи между компонентами компьютера. Altair 8800 представлял собой двухсекционный корпус с объединительной панелью и блоком питания в одной секции и 8-дюймовым флоппи-дисководом в другой. Компьютер с процессором Intel 8080 не отличался большой функциональностью — чего можно было ожидать от создателя **Эда Робертса**, который до этого занимался производством калькуляторов и вольтметров?

Простейшая по современным меркам система включала процессор, карту расширения и контроллер передней панели, установленные в самопальные порты с ручной разводкой. Все компоненты подключались к единой шине и работали параллельно. К слову, в Altair впервые появилась шина **S-100**, которая в будущем стала стандартом де-факто, а молодой Билл Гейтс впервые адаптировал язык **BASIC** для микрокомпьютера.

Неожиданно для самих создателей компьютеры Altair 8800 разошлись тиражом в несколько тысяч экземпляров. Последний Altair 8800 выпустили в 1978 году, и на этом его эпоха подошла к концу. Тем более что на арене уже появились **Стив Возняк** и **Стив Джобс**, которые в 1976 году создали компанию **Apple** и начали собирать компьютеры в гараже. Первый хорошо разбирался в электронике, второй генерировал идеи и знал, как заработать на компьютерах. С самого начала Apple пошла своим путем: вместо того чтобы продавать систему в готовом виде, как это делали конкуренты, компаньоны анонсировали плату с тремя десятками микрочипов. Все остальное — корпус, монитор, клавиатуру, блок питания — покупателям приходилось покупать самостоятельно. На сохранившихся фотографиях компьютер **Apple I** предстает в виде потрясающего воображение деревянного ящика с выцарапанным названием, несуразно встроенной клавиатурой и креплениями для экрана. Кстати, именно Apple впервые реализовала поддержку клавиатуры в домашнем компьютере.

За несколько лет компании удалось продать порядка 200 компьютеров Apple I, каждый стоил $666,66. В рамках нашего исследования было бы интересно взглянуть на материнскую плату, собранную Возняком для Apple I. Оказывается, разработчики использовали практически закрытую архитектуру — все чипы, включая процессор MOS 6502 (1 МГц) и 4 Кб оперативной памяти, были впаяны в печатную плату. Для желающих увеличить объем памяти (до 48 Кб) был предусмотрен разъем, напоминающий современный PCI. Вывод изображения на монитор осуществлялся через композитный разъем, еще один вход был предназначен для клавиатуры. Разумеется, никаких высокоинтегрированных микросхем в Apple I не было и в помине — каждый из микрочипов отвечал за свою функцию.

Apple II сохранились в домах коллекционеров и музеях по сей день. Найти рабочий Apple I намного сложнее.

Apple I считают первым коммерчески доступным домашним компьютером (в современном понимании). Система не могла похвастаться высокой функциональностью, но предопределила дальнейшее развитие рынка микрокомпьютеров на десятилетие вперед. Успех Apple I вдохновил создателей на дальнейшую работу. А теперь прыгнем на год вперед: собрав 200 систем первого поколения, Джобс и Возняк представили **Apple II**, настоящую революцию.

Второе поколение машин от Apple, несмотря на все тот же процессор и объем оперативной памяти, несло в себе массу инноваций. Система получила корпус, экран и интерфейс для подключения кассетных накопителей (чтобы загружать программы и хранить данные), в постоянную память ROM вшили язык **Integer BASIC**. Вместе с Apple II на компьютерной арене появилось два конкурента — легендарный **Commodore PET** и **Tandy TRS-80**. Некоторое техническое превосходство последних двух негативно сказалось на популярности Apple II, но в контексте нашей статьи это неважно. Интереснее заглянуть под пластиковые корпуса и посмотреть, что за железо использовали производители конца 70-х.

В плане расширяемости Apple II оказался весьма продвинутым — первая версия и дальнейшие модификации использовали материнскую плату с 6-8 разъемами для подключения периферии. Плата представляла собой набор чипов, впаянных в текстолит. Сложность строения чипов не изменилась со времен Apple I. Среди них были: центральный процессор, оперативная память (RAM), постоянная память (ROM), графический чип, все это объединяла шина S-100, реализованная еще в Altair 8800. Компьютер мог выводить на экран цветное изображение. Для 1978 года это был прорыв. Чип поддерживал разрешение 280x192, до четырех цветов одновременно. 8 разъемов для подключения периферии позволяли расширить функциональность компьютера за счет сопроцессоров, звуковых карт, модемов. Чем не облик современного ПК? Правда, ассортимент комплектующих был невелик.

Рассказывать о материнских платах того времени можно долго — нерассмотренными остались внутренности таких систем, как Commodore PET, **Heathkit H8/H89/WH89**, **Texas Instruments TI-99/4**. Однако в детальном описании нет необходимости, ведь на примере Apple I/II можно понять, как все обстояло в те времена.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

В следующем выпуске мы отправимся в середину 80-х и проследим за появлением первых **IBM PC**, перейдем к более современной эпохе, станем свидетелями ухода компонентов системы с текстолита материнской платы. Будет еще много интересного. ■

Железные новинки

Иван Нечесов

Sigma La Vie

Оригинальный корпус **Sigma La Vie** выпускается в двух версиях: **Aluminun** и **Leather**. Последний изначально производит впечатление более мягкое, прежде всего благодаря необычной отделке передней дверцы.

Система охлаждения нареканий не вызывает: на передней и задней стенках корпуса установлены тихоходные 120-мм вентиляторы, а сбоку — на прозрачном акриловом окошке — 80-мм вентилятор с синей подсветкой. Вентилятор отсека жестких дисков втягивает воздух через металлическую сетку на лицевой панели корпуса.

Дисковые накопители можно установить без помощи винтиков и отверток — специальные системы крепления Sigma намертво фиксируют оптические приводы, винчестеры, кард-ридеры и другие устройства соответствующего форм-фактора.

Блок питания на 500 Вт располагается в верхней части корпуса и не мешает установке материнской платы. Заглушки слотов расширения снабжены пластиковыми защелками — для установки аудиокарты или ТВ-тюнера выламывать ничего не придется.

Технические характеристики ● **Форм-фактор:** ATX ● **Используемые материалы:** алюминий, сталь ● **Система охлаждения:** один 80-мм вентилятор (на боковой панели) и два 120-мм (на передней и задней стенках) ● **Отсеки 3,5":** 2 внешних и 3 внутренних ● **Отсеки 5,25":** 5 внешних ● **Слоты расширения:** 7 ● **Блок питания:** 500 Вт ● **Порты:** микрофон, наушники, 2 USB ● **Размеры:** 522x610x235 мм

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Привлекательно выглядит, подходит для сборки игровой системы
Сколько?	*3700 руб.*
Где?	*pro.sunrise.ru*

Floston Energetix ENFP-850W

Производители один за другим выпускают блоки питания мощностью больше одного киловатта, но современные компьютеры пока не потребляют так много энергии. 850 Вт достаточно даже для сильно разогнанной системы, поэтому **Floston Energetix ENFP-850W** смело можно использовать в игровом компьютере с новейшим процессором, несколькими жесткими дисками и парочкой современных видеокарт.

Блок питания поставляется в кейсе. Сам БП заключен в черный корпус, внутри находится большой вентилятор, все кабели закрыты защитной оплеткой. Шина +12 В разделена на четыре виртуальные линии с допустимой нагрузкой по 20 А. Набор разъемов стандартен: 2 FDD, 6 PATA, 6 SATA, 2 PCIe. Занятно сделаны разъемы питания видеокарт — они обычные 6-контактные, но на отдельном проводе расположена 2-контактная колодочка для подключения к графическим платам с 8-контактными разъемами.

При небольшой нагрузке 135-мм вентилятор вращается со скоростью 800 об/мин, так что его можно отнести к очень тихим БП. КПД блока питания не менее 80% — достаточно высокий показатель. Да и цена приемлемая.

Технические характеристики ● **Мощность:** 850 Вт ● **Форм-фактор:** ATX ● **КПД:** 80% ● **Входное напряжение:** 115-240 В ● **Максимальный переменный ток на входе 230 В:** 7 А ● **Входная допустимая частота:** 50-60 Гц ● **Основные разъемы:** 2 FDD, 6 PATA, 6 SATA, 2 PCIe ● **Линии +12 В:** 4 ● **Ток нагрузки:** 26, 26 и 20 А для линий +3,3 В, +5 В, +12 В соответственно ● **Вентилятор:** 135x135 мм, скорость вращения — от 800 до 1900 об/мин ● **Размеры:** 160x150x86 мм ● **Вес:** 3,8 кг

Что?	Блок питания
Почему?	Тихий и мощный
Сколько?	*4600 руб.*
Где?	*ru.floston.com.tw*

NEC AccuSync LCD22WMGX

NEC AccuSync LCD22WMGX отличается внушительными размерами, высоким разрешением (1680x1050) и соотношением сторон 16:10 — фильмы на таком дисплее смотреть одно удовольствие, играть тоже. За основу взята матрица TN+Film. Многие сразу скажут, что углы обзора будут никудышными, — и ошибутся. Благодаря глянцевому покрытию **OptiClear** они стали лучше, заодно картинка теперь более сочная и насыщенная. Единственный недостаток — на экране будут заметны блики от ярких источников света.

Пара динамиков общей мощностью 4 Вт расположена в нижней части лицевой панели. Там же находятся кнопки управления. Возможности экранного меню хорошо продуманы: можно регулировать яркость, контраст, цветовую температуру, выбирать источник сигнала, экспериментировать с настройками Picture Boost и Color Boost, менять вид самого меню. Все по-взрослому.

Набор разъемов впечатляет: помимо аналогового D-Sub и цифрового DVI, присутствуют компонентный видеовход и HDMI. Монитор можно подключить не только к компьютеру, но и к игровой консоли, спутниковому ресиверу и DVD-проигрывателю. Комплект поставки включает аудио-, VGA- и DVI-кабели, а также удобный зажим для них.

Подставка NEC AccuSync LCD22WMGX не позволяет регулировать положение экрана по вертикали, можно настроить лишь угол наклона относительно стола. Впрочем, при необходимости подставку можно снять и заменить на стандартный VESA-совместимый кронштейн для крепления дисплея на стену.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 22 дюйма ● **Оптимальное разрешение:** 1680x1050 ● **Тип матрицы:** TN+Film ● **Формат экрана:** 16:10 ● **Время отклика:** 5 мс ● **Яркость:** 300 кд/м2 ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Шаг пикселя:** 0,282 мм ● **Углы обзора:** 170/170 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 55 Вт в рабочем режиме ● **Интерфейсы:** компонентный вход, D-sub, DVI-D, HDMI ● **Встроенные динамики:** 2 Вт + 2 Вт ● **Размеры:** 408x506x210 мм ● **Вес:** 5,5 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Большой, широкоформатный, есть много дополнительных разъемов
Сколько?	***13 500 руб.***
Где?	***www.nec-display-solutions.ru***

Biostar TA780G M2+

Biostar TA780G M2+ предназначена для медиацентров и игровых систем начального уровня. Обеспечена поддержка процессоров **AMD Phenom**, есть гигабитный сетевой адаптер, шестиканальный аудиокодек и встроенное графическое ядро Radeon HD 3200 с поддержкой DX10.

Видеочип обеспечивает ускорение декодирования видео (UVD): при просмотре фильмов и клипов высокой четкости степень загрузки процессора не превышает 10-15%. Объем видеопамяти — 64 Мб, еще 256 Мб могут быть позаимствованы из оперативки. AMD 780G выпускается по прогрессивной 55-нм технологии и позволяет запросто экспериментировать с рабочими частотами.

Отдельно отметим поддержку технологии **Hybrid CrossFire**. Суть ее заключается в использовании родственных по архитектуре и быстродействию графических ядер. Потолок производительности — удвоенное быстродействие слабого звена системы, в данном случае — встроенного в материнскую плату видеоядра. К плате можно добавить недорогую Radeon HD 3450 и получить солидную прибавку к скорости в играх — до 70%.

Также к достоинствам Biostar TA780G M2+ можно отнести грамотный дизайн, бесшумное охлаждение чипсета и функцию автоматического восстановления параметров BIOS в случае зависания после разгона (**Biostar SRS**). Стандартные настройки используются лишь для загрузки, после чего пользователя отправляют в меню BIOS, где обнаруживаются ранее выставленные параметры.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom, Athlon 64/X2/FX и Sempron под Socket AM2 / AM2+ ● **Чипсет:** AMD 780G/SB700 ● **Графическое ядро:** AMD Radeon HD 3200 ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2 533/667/800/1066 (до 8 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek RTL8111C) ● **Аудиокодек:** 5.1, HDA (Realtek ALC662) ● **Слоты расширения:** 2 PCI, PCIe x1, PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2 PS/2, D-sub, DVI-D, 4 USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6 SATA II ● **Форм-фактор:** mATX (244x215 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры AMD
Почему?	Отличается мощным интегрированным видео, грамотным дизайном и бесшумной системой охлаждения
Сколько?	***2600 руб.***
Где?	***www.biostar.com.ru***

SVEN Royal 2

Заявленная как *«акустика для аудиофилов»* стереопара **SVEN Royal 2** существенно отличается от многих компьютерных колонок. Лицевая панель двухполосной системы покрыта черным рояльным лаком, на тыльной стороне вместо дешевых пружинных зажимов установлены винтовые клеммы, к которым без проблем можно подключить акустический кабель большого сечения.

В центре среднечастотных динамиков установлены пулеобразные куполы из меди — необычная конструкция позволяет заметно снизить искажения и расширить диаграмму направленности. Фазоинвертор в задней части колонок усиливает отдачу на низах без ущерба для чистоты и отчетливости звучания. Басы — пусть не театрально-ударные, но сильные и корректные, средние и высокие частоты хорошо сфокусированы.

Технические характеристики ● **Тип системы:** 2.0 ● **Цвет:** черный (рояльный лак) ● **Материал корпуса:** дерево ● **Мощность:** 2x40 Вт RMS ● **Сопротивление:** 6 Ом ● **Частотный диапазон:** 35-20000 Гц ● **Диаметр динамиков:** ВЧ — 25 мм, НЧ — 165 мм ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Размеры:** 210x397x305 мм ● **Вес:** 16,9 кг

Что?	Двухполосные колонки для компьютера
Почему?	Не по цене роскошно выглядят и отлично звучат
Сколько?	***3800 руб.***
Где?	***www.sven.ru***

На левой колонке расположена панель управления с тремя кнопками и сигнальным светодиодом. Две правые кнопки по умолчанию отвечают за регулировку громкости. При последовательном нажатии на кнопку Function пользователь сначала получает доступ к управлению низкими частотами, а затем высокими. Решение, прямо скажем, спорное. Традиционные аналоговые регуляторы удобнее и привычнее.

Комплект поставки SVEN Royal 2 включает два кабеля с RCA-разъемами и еще один кабель для соединения самих колонок.

PowerColor Radeon HD 3870 SCS3

Эталонные видеокарты **Radeon HD 3870** оснащают массивным кулером с турбиной, что указывает на высокий уровень тепловыделения. Но **PowerColor** рискнула и выпустила **Radeon HD 3870 SCS3 512 Мб** с полностью бесшумной системой охлаждения. Выглядит она впечатляюще: ядро видеокарты закрывает сердечник, от которого идут четыре тепловых трубки. На каждую пару приходится по одному алюминиевому радиатору. Таким образом, система охлаждения перекрывает доступ сразу к двум разъемам — слева и справа. Приятно отметить, что элементы питания и память также закрыты радиаторами.

Разъем для дополнительного питания у видеокарты есть, а аппетиты у нее такие: блок питания на 400 Вт при токах по 12 В каналу не менее 18-20 А.

Номинальные частоты составляют 775/2252 МГц — как у эталонных Radeon HD 3870. Для игр в разрешениях до 1600x1200 подойдет. В общем, все хорошо, но за те же и даже меньшие деньги можно присмотреть шуструю **GeForce 8800 GT**.

Технические характеристики ● Видеочип: ATI Radeon HD 3870 (RV670) ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Количество транзисторов:** 666 млн ● **Шейдерные процессоры:** 320 ● **Частота чипа:** 775 МГц ● **Частота памяти:** 2252 МГц ● **Память:** 512 Мб, GDDR4 ● **Шина памяти:** 256-бит ● **Версия DirectX:** 10.1 ● **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIE x16

Что?	Видеокарта
Почему?	Обеспечивает приличную производительность и совсем не шумит
Сколько?	***9000 руб.***
Где?	***www.powercolor.com/ru***

Palit N73V

Palit выпустила новую материнскую плату для компактных систем и медиацентров — **N73V**. Форм-фактор — mATX, охлаждение пассивное, поэтому уровень шума при работе нулевой. **Palit N73V** оснащена восьмиканальным аудиокодеком, сетевым адаптером (100 Мбит/с), двумя PCI-разъемами, одним PCIe x1 и одним PCIe x16 для видеокарты. Интегрированное графическое ядро поддерживает **DirectX 9**.

Набор системной логики **GeForce 7050/nForce 610i** обеспечивает поддержку оперативной памяти DDR2-800 и процессоров **Intel** с частотой системной шины до 1333 МГц. Самые современные комплектующие на такую материнскую плату встанут без проблем. Более того, опции разгона в наличии — можно менять напряжение процессора, памяти и северного моста, а также выбирать частоту системной шины и памяти.

На задней панели есть все необходимые разъемы: от COM-порта для ИБП или модема до четырех USB 2.0 для внешних накопителей и основных устройств ввода. Стоимость платы весьма демократична.

Технические характеристики ● Чипсет: NVIDIA GeForce 7050 / nForce 610i (MCP73V) ● **Графическое ядро:** GeForce 7050 ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4/D/Extreme Edition/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 ● **Системная шина:** 800/1066/1333 МГц ● **Оперативная память:** 2 слота DDR2-533/667/800 (до 2 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 100 Мбит/с (Realtek RTL8201N) ● **Аудиокодек:** 7.1, HDA (Realtek ALC883) ● **Слоты расширения:** 2 PCI, PCIe x1, PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2 PS/2, COM, D-Sub, 4 USB, LAN, аудиоразъемы ● **Дисковый массив:** IDE, 4 SATA II ● **Форм-фактор:** mATX (244x210 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры Intel
Почему?	Скромная стоимость, взрослые возможности разгона
Сколько?	***1500 руб.***
Где?	***www.palit.biz/ru***

Pilot LR-850

От перепадов напряжения и полного отключения света не застрахован никто. Поэтому компьютер и другую дорогостоящую технику лучше подключать к сети не напрямую, а через ИБП или сетевой кондиционер. **Pilot LR-850** относится к устройствам последнего типа. Эта летающая тарелка выполняет функции сетевого фильтра и стабилизатора напряжения, имеет двухступенчатую защиту от опасного повышения напряжения и короткого замыкания, токовую защиту. Есть индикация входного и выходного напряжения.

Для подключения техники используются четыре обычные евророзетки. Максимально допустимая нагрузка составляет 850 ВА, так что к Pilot LR-850 смело можно подключать обычную оргтехнику — монитор, сканер, принтер, внешний жесткий диск, акустику и многое другое.

Технические характеристики ● Номинальная мощность нагрузки: 850 ВА ● **Номинальный ток нагрузки:** 4 А ● **КПД:** не менее 95% ● **Диапазон стабилизации:** 154-253 В ● **Быстродействие:** 20 мс ● **Поглощаемая энергия:** до 350 Дж ● **Защита от короткого замыкания:** плавкая вставка ● **Защита от перегрузки по току:** автоматический термопрерыватель ● **Количество розеток:** 4 ● **Размеры:** 210x210x145 мм ● **Вес:** 4 кг

Что?	Сетевой кондиционер
Почему?	Заметно продлит жизнь монитору, акустике и другой периферии
Сколько?	***3500 руб.***
Где?	***www.zis.ru***

Реклама

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 363-93-33; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-ЦентрКЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS и Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57

www.coolermaster.com

Цифровая жизнь

Иван Нечесов

RoverPC UMPC A700GQ

Смартфон — здорово, КПК — очень хорошо. Но нам бы дисплей чуть больше, процессор помощнее, винчестер и полноценную операционную систему. **RoverPC** предлагает планшет с 7-дюймовым широкоформатным экраном, сенсорным интерфейсом и завидной функциональностью. **RoverPC UMPC A700GQ** может заменить не только карманный компьютер, но и ноутбук, медиаплеер, игровую консоль и GPS-навигатор.

Ультрапортативный ПК оснащен процессором **VIA C7-M** (1,2 ГГц), 512 Мб оперативной памяти, винчестером на 40 Гб и всеми необходимыми модулями беспроводной связи, опционально и GPS. Печатать можно прямо на экранной клавиатуре, но лучше раскрыть корпус — 65-кнопочная QWERTY-клавиатура достаточно удобна. Все русские буквы поместились на отдельных кнопках, еще осталось место для функциональных клавиш. Кнопки из мягкого материала (палец не соскальзывает), расстояния между ними довольно большие — привыкнуть легко.

Модуль Bluetooth можно использовать для подключения мыши и выхода в Сеть через мобильный телефон, Wi-Fi — для работы в зоне действия точек беспроводного доступа, пару USB-портов — для подключения флэшек, внешних винчестеров и медиаплееров для загрузки музыки. Разъем D-Sub предназначен для вывода фотографий, видео на монитор, плазменную панель или проектор. Заряда аккумулятора хватает на 5 часов работы.

Тем, кто пока сомневается на счет **Windows Vista**, производитель предлагает версию UMPC с **XP**. Комплект поставки включает стилус, зарядное устройство, компакт-диск с набором программ и краткое руководство пользователя. За дополнительную плату можно получить раскладную подставку, GPS-модуль и док-станцию.

Технические характеристики
Форм-фактор: слайдер
Процессор: VIA C7-M (1,2 ГГц)
Чипсет: VIA Vx700
Дисплей: 7-дюймовый сенсорный ЖК, 1024x600
Оперативная память: DDR2-400 512 Мб
Жесткий диск: 1,8-дюймовый SATA, 40 Гб
Кард-ридер: Secure Digital
Сетевые устройства: Ethernet 100 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, факс-модем V.92
Основные разъемы: 2 USB 2.0, FireWire, D-Sub, аудио, LAN
Клавиатура: QWERTY с русскими и латинскими символами
Камера: 1,3 Мп
Операционная система: Microsoft Windows Vista Starter Edition
Источник питания: литиево-ионный аккумулятор, 3900 мАч
Время работы: до 5 часов
Размеры: 120x190x40 мм
Вес: 720 г

Что?	ультрапортативный компьютер
Почему?	объединяет компактность КПК и возможности ноутбука
Сколько?	*25 000 руб.*
Где?	*www.roverpc.ru*

WowWee Robopanda

Настоящие панды на грани вымирания. Именно поэтому инженеры **WowWee** решили создать робота в виде всеми любимого черно-белого медведя — **Robopanda**. Игрушка предназначена для детей дошкольного возраста, но даже взрослым с ней будет весело. Robopanda рассказывает сказки, играет и заваливает хозяина нескончаемым потоком вопросов и идей. При этом робот двигает руками, ногами, головой и забавно потирает уши и брови.

На груди большой динамик — все фразы отчетливо слышны. Важно — Robopanda отмечает закладками, в каком месте сказки или на какой фразе он остановился, и поэтому почти не повторяется.

Визуальных датчиков у игрушки нет, но она реагирует на касания. Невидимые сенсоры расположены на голове, животе, спине, руках и ногах. Robopanda включается с помощью переключателя на спине и имеет несколько режимов работы: «Друг» (Friend), «Меню» (Menu) и «Обучение» (Training). «Обучение» служит для демонстрации возможностей. «Меню» — это режим рассказчика, а «Друг» предназначен для общения. В комплект поставки входит плюшевая игрушка по имени Тэдди. В животе Тэдди спрятан RFID-датчик, поэтому, если поднести его к роботу, тот узнает его и предложит поиграть.

Все основные действия — игры, сказки, движения — записаны на картридж. Если набор фраз наскучит, можно поменять картридж (новые модели должны появиться в продаже). Чтобы заставить робота свободно перемещаться, достаточно дотронуться до его ноги. Функция реализована на троечку — робот не умеет самостоятельно вставать и садиться и плохо передвигается по скользкому полу.

Возможность программирования реализована точно так же, как и в других роботах WowWee: чтобы научить Robopanda определенному трюку, достаточно подвигать его конечностями в задуманном порядке. Спустя пару секунд пластиковая панда сможет воспроизвести движения. Чтобы сохранить трюк, нужно дотронуться до лапы Robopanda.

Технические характеристики
Количество моторов: 8
Игровые режимы: «Друг», «Меню», «Обучение»
Сенсоры: датчики контакта на руках, ногах, животе, спине и голове робота плюс акустические сенсоры
Источник питания: 6 батареек типа C + 4 AA аккумулятора
Вес: 3,6 кг

Что?	робот-панда
Почему?	почти как живая, только не ест бамбук
Сколько?	*12 900 руб.*
Где?	*www.roboquad.ru*

Ritmix RF-9700

Современный дизайн, ультратонкий корпус, отсутствие кнопок и яркий сенсорный дисплей сразу располагают к **Ritmix RF-9700**. Миниатюрный плеер выпускается в корпусах черного, ярко-красного и темно-синего цветов со встроенной памятью 2, 4 или 8 Гб. Объем памяти можно увеличить за счет флэш-карт microSD.

Дисплей вполне подходит для просмотра картинок — разрешение 320x240, диагональ — 2,4 дюйма. При желании можно увеличить изображение, включить режим слайд-шоу для просмотра альбомов или поставить понравившийся рисунок в качестве обоев.

Меню представляет собой матрицу из хорошо прорисованных иконок. Размеры ярлыков располагают к работе пальцами (главное — время от времени протирать дисплей тряпочкой). Управление удобное и не требует долгого привыкания.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Дисплей: 2,4-дюймовый ЖК, 320x240, 262 тыс. цветов
Объем памяти: 8 Гб
Флэш-карты: microSD
Форматы файлов: MP3, OGG, WMA, WAV, AVI, WMV, ASF, MPG, JPEG, TXT
Диапазон FM: 87,5-108 МГц
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 52x86x12 мм
Вес: 67 г

Ritmix RF-9700 поддерживает аудиофайлы MP3, OGG, WMA, WAV. Возможности работы с lossless-форматами, к сожалению, нет, — зато можно смотреть видео. Комплектный софт позволяет конвертировать видеоролики MPEG-4, AVI, WMV, ASF в известный плееру формат с разрешением под размер экрана. Видео воспроизводится плавно. Есть перемотка, пауза и полноэкранный режим.

Что?	медиаплеер
Почему?	маленький, аккуратный, симпатичный и с потрясающим соотношением размер/функциональность
Сколько?	***5400 руб.***
Где?	***www.ritmixrussia.ru***

Звук можно записывать на встроенный микрофон, с радио (FM, память на 20 станций) или через линейный вход. Во всех случаях получающиеся звуковые дорожки без посторонних шумов с битрейтом до 256 Кбит/с.

QUMO gamebox

QUMO представила очередной медиакомбайн. **QUMO gamebox** выполнен в компактном раздвижном корпусе с 3-дюймовым дисплеем и крестообразно расположенными кнопками управления на нижней, выезжающей, панели. Сзади расположены динамики, микрофон и глазок 2 Мп камеры. Правда, последняя тут для галочки — качество снимков не ахти.

Плеер не только воспроизводит музыку и видео, но и служит в качестве фотоальбома, цифровой камеры, читалки для книг и игровой консоли. Эмуляторы **Nintendo NES** и **Sega Mega Drive** позволяют играть в старые добрые **Battle City**, **Indiana Jones** и **Mario Bros**. Изначально в память устройства записано всего пять игр, но необходимости тратить деньги на другие игры нет — можно бесплатно получить тысячи наименований из Сети. На специализированных сайтах можно найти самые популярные 8-битные игры в форматах .NES, .FC, .GBC и 16-битные .SFC и .SMC.

Отдельно отметим два разъема для наушников, порт mini-USB и слот для карты памяти. Доступ к информации на флэшке осуществляется через проводник: память плеера и съемный накопитель представлены разными папками. Меню простое и понятное.

Огорчают тугие навигационные клавиши и отсутствие механизма автодоводки слайдера. Кнопки для переключения песен находятся на лицевой панели, а регулировки громкости — на нижней. Для изменения громкости придется доставать плеер из кармана и открывать его.

В числе поддерживаемых форматов MP3, WMA, ASF, JPEG, BMP, GIF и AVI. Все видеоролики в обязательном порядке необходимо конвертировать в AVI и ужимать до размера экрана (320x240). Во время просмотра можно настроить яркость и контрастность, но четкость картинки и скорость воспроизведения ролика оставляют желать лучшего. Заряда аккумулятора при активном использовании основных функций QUMO gamebox хватает часов на 6.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: слайдер
Дисплей: 3-дюймовый ЖК, 320x240, 262 тыс. цветов
Объем памяти: 2 Гб
Флэш-карты: Secure Digital
Форматы файлов: MP3, WMA, ASF, JPEG, BMP, GIF, AVI
Битрейт: 8-320 Кбит/с (MP3), 32-192 Кбит/с (WMA)
Выходная мощность: 23 мВт на канал
Сигнал/шум: 92 дБ
Диапазон FM: 87,5-108 МГц
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор, 950 мАч
Время работы: 9 ч аудио или 6 ч видео
Встроенная камера: 2 Мп
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 63x118x20 мм
Вес: 110 г

Что?	медиаплеер
Почему?	может похвастаться притягательным дизайном и большим списком поддерживаемых игр
Сколько?	***3400 руб.***
Где?	***www.qumo.ru***

Nikon COOLPIX S550

Nikon вновь удался неплохой компакт для фотолюбителей с запросами. **COOLPIX S550** оснащен 10 Мп матрицей и оптикой с 5-кратным увеличением. Автофокус неплохо работает и в сумерках, стабилизатор изображения есть, но лишь цифровой — повышение чувствительности приводит к сокращению выдержки. Картинка выходит более резкой, но неизбежно повышается уровень шума. 10 млн пикселей для матрицы с физическим размером 1/2,3 дюйма — явно многовато. Тут намного уместнее смотрелась бы 1/1,75-дюймовая модель.

В числе особенностей быстрое включение и функция Smile Detection, которая позволяет делать снимки автоматически, ориентируясь на выражение лица объекта съемки. Дисплей невыдающийся: диагональ — 2,5 дюйма, разрешение — 320x240. 50 Мб встроенной памяти можно расширить за счет карточек SD и SDHC. Аккумулятор не слишком мощный (хватает на 200 снимков) — для продолжительных фотосессий лучше приготовить запасной.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,3-дюймовая ПЗС; 10 млн эффективных пикселей
Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК, 320x240
Фокусное расстояние: 36-180 мм (в 35-мм эквиваленте)
Увеличение: 5x оптическое и 4x цифровое
Чувствительность: ISO Auto/64/100/200/400/800/1600/2000
Форматы файлов: JPEG, AVI
Максимальное разрешение фото: 3648x2736
Встроенная память: 50 Мб
Флэш-карты: Secure Digital (SD и SDHC)
Питание: литиево-ионный аккумулятор (EN-EL11)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 54x90x22 мм
Вес: 120 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	физические размеры матрицы невелики, зато разрешение высокое и аппарат прост в управлении
Сколько?	***8800 руб.***
Где?	***www.nikon.ru***

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ TOSHIBA

Иван Нечесов

Производители коммуникаторов не перестают удивлять. Каждый месяц на прилавках магазинов появляются все более интересные и навороченные модели. Так, **Toshiba** за раз представила три разнокалиберных аппарата: **G450**, **Protege G710** и **Protege G910**. Первый оснащен модемом с поддержкой сотовых сетей третьего поколения, второй предлагает полноценную клавиатуру и встроенный модуль спутниковой навигации, а третий — великолепный дисплей, сканер отпечатков пальцев и много чего еще.

МОБИЛЬНЫЙ ГИБРИД

Toshiba G450 предназначен для тех, кто готов вкусить прелести сотовых сетей третьего поколения. Наши операторы робко осваивают 3G, но уже сейчас позволяют абонентам совершать видеозвонки и выходить в интернет по скоростному протоколу HSDPA.

Телефон подключается к компьютеру и служит скоростным модемом. При этом параллельно можно звонить и отправлять сообщения. К минусам можно отнести маленький дисплей. Дизайн необычный, так что к управлению придется привыкать.

ОФИС НА ЛАДОНИ

В накаченном, но стройном теле **Toshiba Portege G710** умещается полноценный КПК: операционная система **Windows Mobile 6**, мобильный офис, голосовое управление, Wi-Fi. Аппарат работает в сотовых сетях GSM 850/900/1800/ 1900 и 3G. Полноценная клавиатура превращает набор длинных посланий и ведение заметок в занятия легкие и приятные. Есть 2 Мп камера с восьмикратным увеличением, VGA-модуль для видеозвонков, а также программный медиаплеер для прослушивания музыки и просмотра видео.

Встроенный модуль спутниковой навигации поможет проложить маршрут и не заблудиться в пути.

НОУТ В МИНИАТЮРЕ

Третья новинка — **Toshiba Portege G910** — нацелена на студентов и заядлых интернетчиков. Коммуникатор позволяет отправлять e-mail, работать с электронными таблицами и быстро печатать заметки для блога. Полноценная QWERTY-клавиатура удобна как для маленьких, так и для больших пальцев. Ну а широкоформатный (800x480) дисплей демонстрирует веб-страницы во всей их красе: рекордно малый, невидимый глазу пиксель делает картинку на зависть гладкой и контрастной.

Предустановленные офисные приложения (**Power Point**, **Word**, **Excel** и **Outlook**) и полный набор беспроводных интерфейсов — GSM/EDGE/HSDPA, Bluetooth, Wi-Fi — позволят оставаться на связи и работать в любой точке планеты. При этом можно экономить деньги: для звонков за копейки в точках беспроводного доступа используйте VoIP.

Отдельно отметим сканер отпечатков пальцев и встроенный модуль навигации, который уверенно держит связь со спутником и одинаково хорошо подходит для водителей и пешеходов.

■ ■ ■

Вот это разнообразие. Вот это выбор. Хотите модель попроще и подешевле — присмотритесь к G450. Тратите много времени на SMS и электронные письма — обратите внимание на G710. Ну а состоятельным пользователям смело можно попробовать в работе G910 — аппарат с большим широкоформатным дисплеем, клавиатурой и модулем спутниковой навигации без труда заменит громоздкий ноутбук. ■

Технические характеристики	Toshiba G450	Toshiba Portege G710	Toshiba Portege G910
Доступные цвета	белый, красный, черный	черный	черный
Операционная система	n/a	Microsoft Windows Mobile 6	Microsoft Windows Mobile 6 Pro
Связь	GSM 900/1800/1900, UMTS, EDGE, HSDPA, GPRS	GSM 850/900/1800/1900, UMTS, EDGE, HSDPA, GPRS, GPS, Bluetooth 1.2, Wi-Fi	GSM 900/1800/1900, UMTS, EDGE, HSDPA, GPRS, GPS, Bluetooth 2.0, Wi-Fi
Процессор	Qualcomm MSM6280	n/a	Qualcomm MSM7200
Дисплей	OLED, 96x39	2,46-дюймовый ЖК, 320x240	3-дюймовый сенсорный ЖК, 800x480
Встроенная память	160 Мб	196 Мб (64 Мб ОЗУ плюс 128 Мб ПЗУ)	384 Мб (128 Мб ОЗУ плюс 256 Мб ПЗУ)
Флэш-карты	-	microSD (до 2 Гб)	microSD (до 2 Гб)
Мелодии звонка	AAC, AAC+, eAAC+, MP3	AAC, AAC+, MP3, WMA	AAC, AAC+, AMR, MP3, WMA
Камера	-	2 Мп	2 Мп, VGA-модуль для видеозвонков
Разъемы	USB	USB	USB
Источник питания	литиево-ионный аккумулятор, 600 мАч	литиево-ионный аккумулятор, 1100 мАч	литиево-ионный аккумулятор, 1320 мАч
Время работы (разговор / ожидание)	2,3 ч / 200 ч	3 ч / 200 ч	4,4 ч / 330 ч
Размеры	36x98x16 мм	62x115x13 мм	64x117x20 мм
Вес	57 г	130 г	183 г
Цена	8 000 руб.	12 000 руб.	22 000 руб.

Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК

E1100

Выходная мощность:
RMS 5Wx2+12W (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум: >=85 dB
Входное сопротивление: 10 Kohm
Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием
Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием
Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг

Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

реклама

т.: (495)638-5012

www.oldi.ru www.netlab.ru www.fcenter.ru www.startmaster.ru www.nix.ru www.formoza.ru www.ultracomp.ru www.i2b.ru www.neotorg.ru www.forum3.ru www.pronote.ru

Компьютер в сборке

Игровой компьютер USN Neon

Алексей Горбунов

Так уж повелось, что все новые железки в первую очередь попадают к производителям ПК (ну и в нашу тестовую лабораторию, разумеется). К примеру, найти в розничной продаже процессоры **Intel** из семейства **Penryn** почти нереально. Пусть экстремальные модели стоят бешеных денег, но все равно они в дефиците. Зато готовых компьютеров с этими процессорами уже немало. Наш сегодняшний гость, **USN Neon**, как раз принадлежит к их числу.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX9650 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 3,0 ГГц, 12 Мб)
Кулер	Zalman CNPS9500 LED (до 2600 об/мин)
Материнская плата	ASUS Striker Extreme (NVIDIA nForce 680i SLI, Socket 775, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Corsair QUAD2X4096-6400C5DHX 4096 Мб (800 МГц, 5-5-5-18)
Видеокарты	2x ASUS EN8800GT G/TOP/HTDP 512 Мб (NVIDIA GeForce 8800 GT, PCIe x16)
Жесткие диски	2x Seagate Barracuda ES.2 ST3500320NS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	ASUS DRW-2014L1T (SATA)
Блок питания	FSP Epsilon 900 FX900-GLN (900 Вт)
Корпус	InWin X633 (Extended ATX, USB, аудио)
Дополнительно	Кард-ридер, дисковод, Microsoft Windows XP Pro, инструкция
Цена, руб.	79000

Пример для подражания

Конфигурация Neon хороша во всех отношениях. В основе лежит материнская плата **ASUS Striker Extreme** — предельно мощная и очень надежная модель на базе **nForce 680i SLI**, под завязку напичканная самыми разными функциями. Новейший процессор **Core 2 Extreme QX9650**, выполненный по 45-нм техпроцессу, смотрится здесь более чем уместно. Он может похвастаться четырьмя ядрами, работающими на частоте 3,0 ГГц, и 12 Мб кэш-памяти 2-го уровня. Можно сказать, что для QX9650 не существует непосильных задач.

Похоже, в USN Computers понимают, что пройдет еще немного времени и два гигабайта ОЗУ попадут в список минимальных системных требований для игр. Компьютер оснастили 4 планками памяти по 1 Гб каждая. Фирма-производитель модулей, **Corsair**, в представлении не нуждается. Вы наверняка наслышаны о высоком качестве и отличных скоростных характеристиках их продукции.

В последнее время многие компании стали выпускать ПК с двумя, а то и тремя графическими платами в связке **SLI** или **CrossFire**. USN не стала исключением: в Neon установлена пара видеокарт **GeForce 8800 GT** от ASUS. Обе модели слегка разогнаны: ядра — до 700 МГц, а память — до 2020 МГц. При этом стандартные кулеры были заменены на более эффективные и тихие модели.

Стремление USN Computers выжать максимум возможного из конфигурации проявилось и в выборе жестких дисков. В данном случае используется пара быстрых 500-гигабайтных винчестеров **Seagate** из серии **Barracuda ES.2**. В соответствии с модными тенденциями они объединены в массив RAID 0, что дает пользователю дополнительную прибавку в быстродействии. Привода для дисков **Blu-ray** или **HD DVD** мы не обнаружили, зато увидели неплохой DVD-резак.

На блоке питания в USN Computers экономить не стали и поставили 900-ваттную модель от известного производителя **FSP**. Корпус понравился прежде всего своим внешним видом. Кейс раскрашен в черный цвет и выглядит строго и солидно. Удачно примененные элементы дизайна выгодно отличают его на фоне многих безликих коробок. С охлаждением все в полном порядке: в Neon установлено два 120-мм вентилятора на передней и задней стенках, что вкупе с большими размерами корпуса обеспечивает эффективную циркуляцию воздуха.

Игровые тесты			
Разрешение	1440x900	1600x1200	1920x1200
Call of Duty 4 1.5			
Max + AF 16x	156,7	143,6	133,8
Max + AA 4x, AF 16x	124,7	100,7	90,2
Max + AA 8x, AF 16x	105,4	83,2	70
Crysis 1.1			
High + AF 16x	41,81	38,78	34,71
High + AF 16x, AA 4x	39,63	23,21	8,75
Prey 1.4			
Max + AF 16x	286,6	230,4	202,3
Max + AA 4x, AF 16x	228,4	172,7	149,7
Max + AA 8x, AF 16x	157,9	116,1	101
World in Conflict 1.006			
Max + AF 16x	48	46	44
Max + AA 4x, AF 16x	46	43	41
Max + AA 8x, AF 16x	44	41	40

XP снова с нами

Мы уже привыкли к тому, что на всех новых ПК обязательно присутствует **Windows Vista**. Однако USN Computers удалось соригинальничать — Neon попал к нам с предустановленной **Windows XP**. Как выяснилось, право выбора операционной системы остается за пользователем, со своей стороны полностью одобряем это решение.

В итоге мы проводили тесты под Windows XP — давно такого не было, надо сказать. Результаты синтетических испытаний высоки и в полной мере соответствуют конфигурации ПК. В играх все еще лучше. Со старичком **Prey** компьютер расправился одной левой, даже при высоком разрешении и 8-кратном сглаживании FPS не опускался ниже 100 кадр/с. Не испугали Neon и современные блокбастеры вроде **Call of Duty 4** и **World in Conflict**. Даже **Crysis** в разрешении 1400x960 и с включенным сглаживанием смотрелся бодрячком.

Синтетические тесты			
3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
6486	7938	4947	16871
PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
9629	4111	7442	9762

■ ■ ■

Как бы ни странно это звучало, цену на USN Neon мы назовем заманчивой: она, хоть и составляет внушительные 79 000 рублей, полностью оправданна. Один только процессор QX9650 стоит в рознице около 35000-40000 рублей, добавьте к этому остальные компоненты системы — и получите весьма неплохой игровой вариант. ■

*Благодарим компанию **USN Computers** (www.usn.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.*

SLEDGE-HAMMER

на трассах с марта 2008

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PC DVD ROM

TARGEM GAMES

© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Давно мечтали поиграть в высоком разрешении и на высоких настройках? Самое время реализовать эту затею. Компании **AMD** и **NVIDIA** всерьез взялись за выпуск производительных и относительно недорогих графических чипов. В итоге теперь их пруд пруди, выбирай на вкус. Битва между **Intel** и AMD тоже не ослабевает, за скромную сумму можно присмотреть очень мощный двуядерный процессор. Главное, подходить к выбору комплектующих с умом.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний — ***www.fcenter.ru***, ***www.oldi.ru***, ***pro.sunrise.ru***, ***www.nix.ru*** и других. Цены на конкретные комплектующие вы можете также найти на поисковике ***www.price.ru***, например. К моменту выхода номера цены на продукцию могут меняться, но тут мы бессильны.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Для платформы AMD мы взяли недорогую модель от **ECS** на базе чипсета **AMD 770**. **A770M-A** обладает всеми необходимыми контроллерами, разве что забыли про FDD. Может, оно и к лучшему — мы вот уже давно флоппи-диски не держали в руках…

На роль локомотива выдвинули двуядерный **Athlon 64 X2 4400+** с частотой 2,3 ГГц. Очень приличный процессор, в будущем его можно заменить более современным ЦП из семейства **Phenom**.

Pentium E2180 также весьма неплохо себя проявляет в действии. Используя плату **GIGABYTE GA-P31-DS3L** и кулер **Thermaltake V1**, из него можно выжать не одну сотню халявных мегагерц.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Разница в стоимости между этой и предыдущей категорией небольшая, однако дополнительные вливания в сумме 5000 руб. позволят превратить относительно скромную

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX9650 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1600 МГц, 2x6 Мб)	38000
Кулер: Thermalright Ultra-120 eXtreme (Socket AM2/775)	2200
Вентилятор: 2x Scythe S-FLEX SFF21E (1200 об/мин)	800
Системная плата: ASUS P5NT Deluxe (Socket 775, NVIDIA nForce 780i SLI, DDR2-1200, SLI, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	8000
ОЗУ: Corsair DOMINATOR QUAD2X4096-8500C5DF 4x1 Гб	12000
Видеокарта: 3x MSI NX8800GTX-T2D768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	48000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	8200
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Звуковая карта: Creative SB X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	3800
Корпус: SilverStone Temjin TJ09 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9700
Блок питания: SilverStone ST1000 (1000 Вт, ATX)	8500
Системный блок:	**140100**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2200
Клавиатура: Microsoft Reclusa (USB)	2100
Колонки: Logitech Z-5500 Digital (4x62 Вт сателлиты, 69 Вт центральная, 188 Вт сабвуфер)	15000
Монитор: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	30000
Системный блок и периферия:	**189400**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4400+ (Socket AM2, 2,3 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2300
Системная плата: ECS A770M-A (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, eSATA, USB, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G 800 МГц 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, VGA, DVI, HDMI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Корпус: Foxconn TLA-436 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 420 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	**14400**
Мышь: A4Tech X-710BF (1000 dpi, USB, PS/2)	450
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	300
Колонки: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**23050**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5400+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x512 Мб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: Palit GeForce 8800 GS 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GS, DVI, HDMI, TV-out)	+3800
Замена монитора: Samsung SyncMaster 206BW (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+3400
Опция 1: Thermaltake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**32750**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2180 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2400
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G 800 МГц 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, VGA, DVI, HDMI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Корпус: Foxconn TLA-436 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 420 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	**14500**
Мышь: A4Tech X-710BF (1000 dpi, USB, PS/2)	450
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	300
Колонки: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**23150**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4700 (Socket 775, 2,6 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	+1800
Замена видеокарты: Palit GeForce 8800 GS 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GS, DVI, HDMI, TV-out)	+3800
Замена монитора: Samsung SyncMaster 206BW (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+3400
Опция 1: Thermaltake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**33350**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2500
Системная плата: ECS A770M-A (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, eSATA, USB, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G 800 МГц 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GS 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GS, DVI, HDMI, TV-out)	6600
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Корпус: Thermaltake Matrix VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	3000
Системный блок:	**19500**
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	950
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2600
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**30450**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+1700
Замена видеокарты: MSI NX8800GT-T2D512E 512 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+2400
Замена монитора: ASUS VW222u (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+4400
Опция 1: Thermaltake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**40950**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2200 (Socket 775, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2700
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G 800 МГц 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GS 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GS, DVI, HDMI, TV-out)	6600
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Корпус: Thermaltake Matrix VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	3000
Системный блок:	**19700**
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	950
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2600
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**30650**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4700 (Socket 775, 2,6 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	+1500
Замена видеокарты: MSI NX8800GT-T2D512E 512 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+2400
Замена монитора: ASUS VW222u (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+4400
Опция 1: Thermaltake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**40950**

систему в мощную игровую станцию. Что же мы сделали? Прикрутили процессор помощнее, заменили корпус на более удобный и практичный, но главное заключается в другом — поставили **GeForce 8800 GS** с 384 Мб на борту. Плата от **Palit** может похвастаться не только отличной производительностью в играх, но и расширенной функциональностью — кроме DVI-разъемов, есть HDMI-порт. При желании/возможности видеокарту стоит заменить на **GeForce 8800 GT**.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Формула успеха проста как никогда: берем процессор **Core 2 Duo E4700**, какой-нибудь суперкулер а-ля Thermaltake V1 и продвинутую системную плату — **ASUS P5KR** вполне подойдет. Добавьте в этот гремучий коктейль видеокарту на базе GeForce 8800 GT — и получите мечту любого геймера. Осталась одна маленькая деталь: всю эту начинку надо запаковать в красивую обертку. Недавно компания **Ascot** представила свою новую hi-end-модель корпуса — **6XR8-PE**. Удобная сборка, мощный блок питания на 600 Вт и кардридер гарантированы.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Место «тормозного» **QX6850** занял процессор **Core 2 Extreme QX9650**, произведенный по новейшему 45-нм техпроцессу. Что это нам дает? Более низкую температуру, расширенный объем кэш-памяти и больший запас скорости для разгона! Пыл четырехъядерного монстра охладит **Thermalright Ultra-120 eXtreme** в паре с тихоходными 120-мм вентиляторами.

Системную плату заменили на **ASUS P5NT Deluxe**. Она основана на чипсете **nForce 780i SLI**. В отличие от своего предшественника, он совместим с новейшими процессорами Intel, включая QX9650. На плате можно реализовать весь потенциал технологии **3-Way SLI**, установив три видеокарты класса **GeForce 8800 GTX/Ultra**. Жаль, конечно, что нельзя чуть-чуть сэкономить и поставить GTS, но не беда. Блок питания для суперкомпьютера, как всегда, на 1 кВт — меньше не рекомендуется. Все это вольготно поместится в корпусе **SilverStone Temjin TJ09** или подобном ему. Интересные альтернативы есть у **Cooler Master** и **Thermaltake**. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	4500
Кулер: Thermaltake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K9A2 CF-F (Socket AM2, AMD 770FX, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, GbLAN, ATX)	3000
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G 800 МГц 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	10000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Ascot 6XR8-PE Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, CardReader, 600 Вт, ATX)	5200
Системный блок:	**32600**
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: SVEN Royal-2 (2x40 Вт)	3500
Монитор: ASUS VW222u (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	11000
Системный блок и периферия:	**49700**
Замена ЦП: AMD Phenom 9600 (Socket AM2, 2,3 ГГц, 4x512 Кб, BOX)	+2800
Замена видеокарты: MSI NX8800GTS-T2D512E-OC 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+2500
Замена монитора: Dell UltraSharp 2407WFP-HC (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, Composite, Component, S-Video, USB)	+17000
Со всеми наворотами:	**72000**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4700 (Socket 775, 2,6 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	4300
Кулер: Thermaltake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS P5KR (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3300
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G 800 МГц 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	10000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3200
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Ascot 6XR8-PE Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, CardReader, 600 Вт, ATX)	5200
Системный блок:	**32700**
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: SVEN Royal-2 (2x40 Вт)	3500
Монитор: ASUS VW222u (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	11000
Системный блок и периферия:	**49800**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8300 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, BOX)	+3000
Замена видеокарты: MSI NX8800GTS-T2D512E-OC 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+2500
Замена монитора: Dell UltraSharp 2407WFP-HC (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, Composite, Component, S-Video, USB)	+17000
Со всеми наворотами:	**72300**

Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

У меня проблема: отказываются работать DVD-приводы. В диспетчере устройств около названия приводов стоят значки с восклицательным знаком. В свойствах устройств написано: *«Windows не удалось запустить это устройство, поскольку информация о его конфигурации в реестре неполна или повреждена. (Код 19)»*. Причем при перезагрузке система каждый раз находит новое оборудование. Как исправить проблему и почему она могла возникнуть?

Такая ошибка возникает из-за неправильных записей в реестре, возникших ввиду некорректного удаления программ, работающих с приводами. Часто «виновниками торжества» становятся популярные программы для записи — например, **Cyberlink DVD Solution** или **Roxio Easy CD Creator**.

Приступим к исправлению ситуации. Зайдите в реестр (**Пуск -> Выполнить**, **regedit**), найдите ветку HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\{4D36E965-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}. Перед тем как делать какие-то изменения в реестре, рекомендуем сохранить ветку в REG-файл, чтобы в случае неудачи вернуть все в исходное состояние. Продолжаем: в указанном разделе удалите параметры **UpperFilters** и **LowerFilters**. Перезагрузите компьютер.

Возможно, после проведенных действий некоторые программы для работы с дисками будут работать некорректно, их следует переустановить.

Хочу приобрести геймпад от Xbox 360 для игры на ПК, и не знаю, подойдет ли он или нужно искать специальную ПК-версию? И еще: как подключать беспроводную версию геймпада к компьютеру?

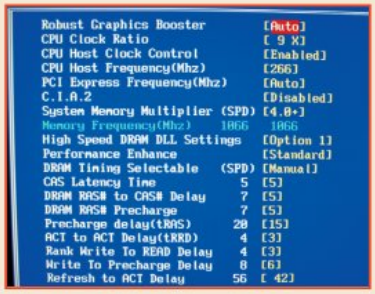
Часто **Microsoft** ругают за желание заработать на всем, но в этом случае они постарались на благо человечеству. Контроллер от Xbox 360 прекрасно работает как на консолях, так и на персоналках. В случае проводной версии для работы понадобится скачать лишь драйвер (***www.microsoft.com/hardware***).

Для беспроводной версии, кроме драйвера, понадобится адаптер **Xbox 360 Wireless Gaming Receiver for Windows**. Найти его в продаже сложно, так что лучше поискать беспроводную версию джойстика для ПК.

При загрузке BIOS появляется сообщение: *«Warning! Insert Key pressed or Clock GEN. Watch Dog Reset. Please enter them in Setup, and save the settings before exit»*. Клавишу Insert я не нажимаю. Что такое Clock GEN и за что отвечает параметр Watch Dog?

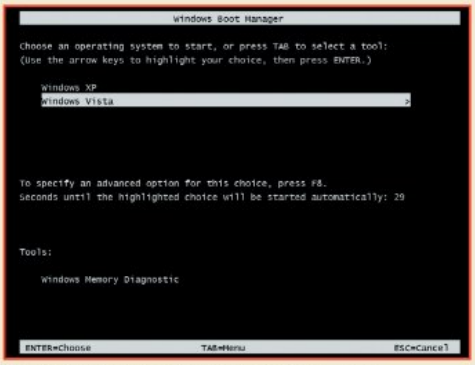
Указанное сообщение уведомляет вас о проблемах в настройках системы, обычно ставших следствием разгона. Клавиша **Insert** обычно сбрасывает настройки BIOS на настройки по умолчанию. **Clock GEN** — это обозначение тактового генератора, задающего частоту системной шины. Наконец, **Watch Dog** — встроенная в CMOS утилита, которая предназначена для защиты компьютера от повреждения в результате разгона.

Watch Dog считает, что вы выставили слишком высокие параметры разгона и они могут привести к выходу оборудования из строя. Вариантов действий несколько. Первый — вернуть настройки BIOS в исходное состояние. Второй заключается в установке в том же BIOS параметра Watch Dog в значение Disabled. Второй способ выключает контроль разгона и может привести к плачевным последствиям — от нестабильности в работе компьютера до его поломки. Ну и третий — выставить более щадящие настройки разгона.



У меня на компьютере одновременно установлены Windows Vista и Windows XP. Перед загрузкой ОС появляется стандартный диалог выбора загружаемой системы. Такой вопрос: как можно скорректировать время, которое дается на выбор системы. Изначально оно составляет 30 секунд, хотел бы сократить этот параметр. В файле boot.ini ничего не нашел.

Дело в том, что в **Windows Vista** компания **Microsoft** отказалась от горячо любимого ею файла **boot.ini**. Теперь для редактирования процесса загрузки необходимо использовать команду консоли **bcdedit** или же воспользоваться сторонними приложениями — например, **EasyBCD** (***neosmart.net***). Так как сторонние приложения не всегда могут оказаться под рукой, то нужно уметь обходиться стандартными средствами **Windows**.



Запустите командную строку от имени администратора. Например, чтобы установить значение времени ожидания диспетчера загрузки в 5 секунд, нужно набрать команду **bcdedit /timeout 5**. Перед началом изменения параметров диспетчера загрузки рекомендуем сохранить его настройки путем выполнения команды **bcdedit /export c:/имя_файла.dat**. Чтобы восстановить настройки, достаточно будет выполнить команду **bcdedit /import c:/имя_файла.dat**. Полный список параметров команды bcdedit вы можете посмотреть, набрав в командной строке **bcdedit /?**

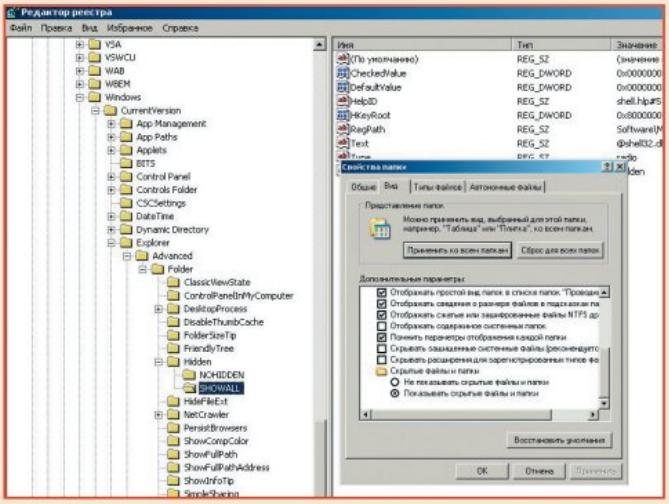
Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

У меня был вирус, который создает на всех дисках файлы автозапуска. Я его удалил антивирусом AVIRA AntiVir, после чего обнаружил проблему: ни в какую не хотят отображаться скрытые файлы. После применения выбора соответствующего пункта меню в свойствах папки скрытые файлы не появляются, а в свойствах опять выбирается пункт, их скрывающий.



Злобный вирус чуть-чуть погрыз ваш реестр, чтобы вы не могли так просто его удалить: зачастую разносчики заразы представляются как скрытые файлы. Включить режим отображения скрытых файлов и папок придется через редактор реестра (**Пуск -> Выполнить**, **regedit**). Перейдите в раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL** и удалите параметр **CheckedValue**. Затем создайте в этом разделе новый ключ типа **DWORD** с названием **CheckedValue** и значением **1**. После этого заходите в свойства папки и выбирайте пункт **Показывать скрытые папки и файлы**.

У меня старенький CD-ROM, который работает хоть и исправно, но очень медленно. Выкидывать его жалко, все-таки он мне уже как родной. Можно ли как-нибудь увеличить скорость его работы?

При работе с компакт-дисками **Windows** использует кэширование и упреждающее чтение. То есть при чтении с диска информация сначала заносится в специальный блок памяти. Соответственно, увеличив размер этого блока, можно значительно увеличить скорость чтения дисков.

Откройте редактор реестра и перейдите в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem\CDFS (если его нет — создайте). В нем ищите перечисленные ниже ключи и установите им указанные значения. Если нужного ключа не существует, создайте его.

CacheSize — этот двоичный ключ задает размер, отводимый под кэш-память, и должен иметь значение ff ff 00 00.

Prefetch — определяет величину блока информации для упреждающего чтения с дисководов, ключ типа DWORD, установите значение равное 4000.

PrefetchTail — ключ типа DWORD, рекомендуемое значение — 4000. ■

Горячие советы

Хотите удивить своих друзей тем, что стали OEM-партнером Microsoft и ваша фотография красуется в свойствах системы? Внештатный советчик RazdoR расскажет, как это сделать.

Стандартный вид операционной системы надоел многим, поэтому неудивительно, что все стремятся как-то ее приукрасить, сделать не такой, как у других. Конечно, можно установить красивые хранители экрана, поместить на рабочем столе необычные обои, добавить новые курсоры и ярлыки стандартных объектов. Но это все внешние атрибуты, доступные всем. Гораздо интереснее изменить что-то внутри самой операционной системы. Давайте несколько изменим вкладку **Общие** диалогового окна **Свойства системы**, добавив туда какой-нибудь рисунок и свой текст.

Для начала необходимо подготовить изображение, которое будет выводиться на вкладке. Это должен быть рисунок формата BMP, ориентировочные размеры — 160x120 пикселей. Файл надо назвать не иначе как **oemlogo.bmp**.

Далее создайте текстовый файл с именем **oeminfo.ini**. Введите в него следующий текст (текст после дойного слэша писать не нужно):

[general]
Manufacturer=User Name // Имя пользователя
Model=Microsoft Windows XP Professional // Модель ОС

[OEMSpecific]
SerialNo=<12345-XXX-XXXXXXX-XXXXX> // Серийный номер
OEM1=<C:\Windows\system32\Oemlogo.bmp> // Расположение нужного изображения

[Support Information]
Line1=Microsoft Windows XP Professional
Line2=Сборка 2600 Service Pack 2
Line3=I love Igromania
Line4=... // можете продолжать, пока фантазия не иссякнет

После того как вы подготовили оба файла — oeminfo.ini и oemlogo.bmp, их нужно положить в каталог **C:\WINDOWS\system32**.

Все, открываем **Свойства системы** и на вкладке **Общие** видим свое изображение и текст, а также кнопочку **Сведения о поддержке**.

TOP-5 первоапрельских вопросов

Каждый день на адрес *hot-line@igromania.ru* приходят сотни писем. Мы предоставляем вашему вниманию хит-парад присланных нам вопросов, которые как нельзя лучше соответствуют первоапрельской тематике.

1. Вы все время отвечаете на вопросы о том, как починить компьютер, а как сломать его, чтобы это выглядело несчастным случаем?

2. Однажды переустановил **Windows**, потом обнаружил, что случайно поставил ОС как вторую операционку на другой диск. Удалил предыдущую, затем установил еще одну на тот диск, который был нужен, а прежнюю удалил. Удалял я их папками. Теперь при загрузке появляется выбор систем. Как это убрать?

3. Три года назад купил процессор **Athlon XP 2500+**. Через некоторое время он каким-то образом стал показывать 1900 МГц, а через два года — 1100 МГц. С чем это может быть связано?

4. Windows XP SP2: рабочий стол, ярлык не может открыть **FIFA 08**, **DVD Shrink** и другие программы. Помогите!!! Установка **NHL 08**, перезагрузка, запускаю дважды — не открыть. Что с этим делать?

5. При запуске игры **Oni** у меня выскакивает таблица, которая называется **«Дьявол»**. Игра дальше не идет. Что делать?

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

TUX PAINT 0.9.18

Разработчик: New Breed Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.tuxpaint.org***

Сегодняшний гвоздь номера — замечательный графический редактор для начинающих художников и дизайнеров. В нем собрано все самое лучшее, что мы ожидаем от подобных программ: простой, не перегруженный лишними деталями русскоязычный интерфейс, мощные пакеты фильтров и кистей, большой набор всевозможных инструментов, стабильность, а самое главное — какая-то потрясающая доступность. Начать с ходу рисовать шедевры сможет даже тот, кто ничего сложнее корявых человечков и непристойных надписей на заборе никогда в жизни не малевал.

Помимо этого, на диске для вас заготовлен сюрприз. Вместе с дистрибутивом программы мы положили архив, защищенный паролем. Внутри этого архива вас ждет нечто очень интересное. А пароль к архиву очень простой: это слово, которое написано на кнопке в левом верхнем углу русскоязычной версии **Tux Paint**.

СВЕЖАТИНА!

ANYREADER 2.6

Разработчик: ObjectRescue.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней, ограничение на объем скопированных файлов в 710 Мб)
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: ***www.objectrescue.com/rus/products/anyreader***

Программа для считывания и копирования данных с поврежденных носителей. Позволяет спасти информацию с дисков CD/DVD/HD DVD/Blu-ray, обычных жестких дисков и дискет, флэшек и других носителей. Но помимо этих функций, у **AnyReader** есть весьма приятное дополнение: она умеет работать с сетями Wi-Fi, то есть позволяет копировать данные внутри нестабильной сети, продолжая запись даже после перебоя соединения.

Рейтинг: 9

ANY VIDEO CONVERTER 2.5.7

Разработчик: Any-Video-Converter.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.any-video-converter.com/products/for_video_free***

Чрезвычайно простая и удобная в обращении программа для конвертации видео. Поддерживает все популярные форматы, может работать в пакетном режиме, преобразовывая несколько файлов в один формат за раз. Кроме того, присутствует наиприятнейшая функция конвертации отдельного куска видеофайла. И все это быстро и совершенно бесплатно.

Рейтинг: 9

ANY VIDEO CONVERTER 2.5.7

ASHAMPOO ANTIVIRUS 1.60

Разработчик: Ashampoo Development
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (10 дней + 30 дней при бесплатной регистрации)
Цена: $29,99
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, телеграфный и банковский переводы
Сайт: ***www.ashampoo.com***

Ashampoo AntiVirus — антивирус известный и заслуженный. Плюсов у него хватает: радующий глаз дизайн, ежедневные обновления, обширная антивирусная база, а что самое важное — низкая ресурсоемкость, что так важно для геймерской машины.

Рейтинг: 8

AUTORUNS 9.12

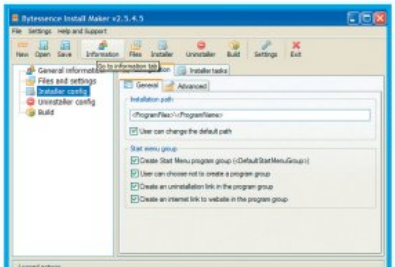
Разработчики: Sysinternals
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.sysinternals.com***

Небольшая программа, следящая за автозагрузкой сервисов, приложений и системных компонентов. Позволяет моментально найти файл подозрительного процесса, запросить информацию о неизвестных приложениях в Сети и интегрироваться с **Process Explorer**. Если вы не нашли с помощью **Autoruns** какого-то процесса, стартующего вместе с системой, скорее всего, он плод вашего воображения.

Рейтинг: 9

BYTESSENCE INSTALL MAKER 2.5.4.5

Разработчик: Bytessence.com Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.bytessence.com/bim.html***


BYTESSENCE INSTALL MAKER 2.5.4.5

Хотите удивить знакомых, записав для них диск, который будет устанавливать все файлы сам? Обратите внимание на **Bytessence Install Maker** — программу для создания установочных пакетов. Вы сможете создать полноценный инсталлятор, причем никаких особых навыков для этого не потребуется, не говоря уже о знании скриптов. Программа максимально дружелюбна по отношению к пользователю, умеет сжимать файлы, поддерживает регистрацию в реестре и обладает приличным набором настроек, оставаясь при этом самой доступной в своем роде.

Рейтинг: 9

DOPDF 5.3

Разработчик: Softland
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dopdf.com/ru***

Бывает, что нужно перевести обычный вордовский документ в PDF для защиты текста, пущей красивости, простоты интеграции с графическими пакетами или удобства просмотра. Для этих целей идеально подойдет утилита **doPDF**. Она устанавливает в систему виртуальный принтер, который переводит файлы в PDF из любого приложения, где есть функция печати.

Рейтинг: 7

DUNNABYTE ALARM 2008 3.01

Разработчик: Dunnabyte Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dunnabyte.com***

DUNNABYTE ALARM 2008 3.01

Эта программа из числа тех, что всегда нужны, но не всегда находятся под рукой. Представляет собой элементарный будильник. Ставим время сигнала, мелодию (любой MP3- или WAV-файл) и отправляемся спать. Работает в буквальном смысле слова как часы.

Рейтинг: 7

FASTSTONE PHOTO RESIZER 2.5

Разработчики: FastStone Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.faststone.org/FSResizerDetail.htm***

FastStone Photo Resizer удобна для пакетной обработки изображений. Программа может изменить размер и формат картинок, а также переименовать их. Для любителей цифровой фотографии — самое то.

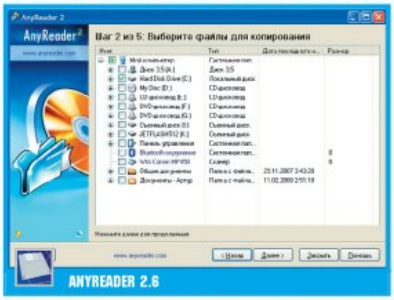
Рейтинг: 8

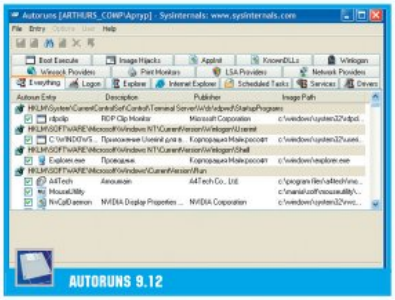
FREE VIDEO DUB 1.2.2.1

Разработчик: DVDVideoSoft.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dvdvideosoft.com/products/dvd/Free-Video-Dub.htm***

Если вам не нужны все те возможности обработки видео, что предлагает **VirtualDub**, а

ASHAMPOO ANTIVIRUS 1.60


ANYREADER 2.6


AUTORUNS 9.12

FREE VIDEO DUB 1.2.2.1

хочется просто удалить ненужные фрагменты из записи, сохранив оригинальное качество изображения, **Free Video Dub** — ваш выбор.

Рейтинг: 8

HARDCOPY PRO 2.8.3
Разработчик: DeskSoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $20
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский и почтовый переводы
Сайт: ***www.desksoft.com/HardCopy.htm***

Программа для снятия скриншотов, наподобие **HyperSnap DX** или **FastStone Capture**. Немного проигрывая им в возможностях и дизайне, она берет необычными функциями вроде фотографирования экрана по расписанию, мгновенной распечатки или отправки картинок по e-mail.

Рейтинг: 7

INKSCAPE 0.45
Разработчик: Inkscape Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.inkscape.org***

Inkscape — редактор векторной графики родом с Linux, бесплатный аналог **CorelDraw** или **Xara X**. Использует стандарт Scalable Vector Graphics (SVG). По сути, это единственный нормальный бесплатный редактор векторной графики, который, однако, еще не покинул стадию бета-тестирования, что проявляется в серьезных тормозах в работе и некоторой нестабильности. Но это обещают исправить в будущем.

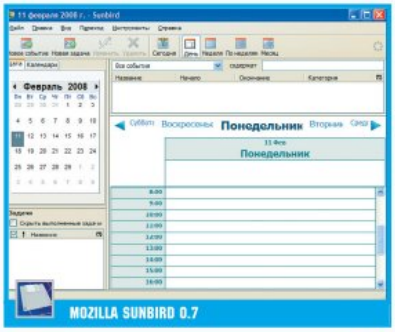
Что очень удивило, так это наличие в программе подробного русского учебника по векторной графике.

Рейтинг: 9

MOZILLA SUNBIRD 0.7
Разработчики: Mozilla Foundation
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.mozilla-russia.org/projects/calendar/sunbird***

Ваш день представляет собой непонятную свалку событий, встречи откладываются, кошка умирает от голода, а свидание сорвалось из-за вашего опоздания? Пора начать пользоваться **Mozilla Sunbird**. Это удобный и компактный календарь, выделенный из Mozilla Suite и построенный на стандарте Apple iCal. Пользоваться им просто (хоть интерфейс и несколько архаичен), так что, если хочется грамотно организовать свой день, программа придется как нельзя кстати.

Рейтинг: 8


MOZILLA SUNBIRD 0.7

REVO UNINSTALLER 1.42

REVO UNINSTALLER 1.42
Разработчик: VS Revo Group
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.revouninstaller.com***

Незаменимая в компьютерном хозяйстве программа. Поможет корректно очистить систему от неиспользуемого софта. В отличие от других собратьев по цеху, абсолютно бесплатна и приятно удивляет скоростью работы. А еще у **Revo Uninstaller** есть так называемый «режим охоты», в котором можно удалять софт, «нацеливая» на него курсор мыши и перетягивая иконки на «прицел».

Рейтинг: 9

SPIDER PLAYER 2.2 BETA 6
Разработчик: VIT Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://spider-player.com***

Если вы находитесь в поисках хорошего музыкального проигрывателя, советуем обратить внимание на **Spider Player**. «Паучок» шустро работает, ест мало ресурсов, умеет конвертировать звуковые файлы из одного формата в другой и стильно выглядит. А уж с простым проигрыванием музыки справляется на «отлично».

Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе «**Софтверный набор**». Там же вы найдете наш «**Игроманский стандарт**»: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

SPYWARE TERMINATOR 2.1.0.302
Разработчик: Crawler
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.spywareterminator.com***

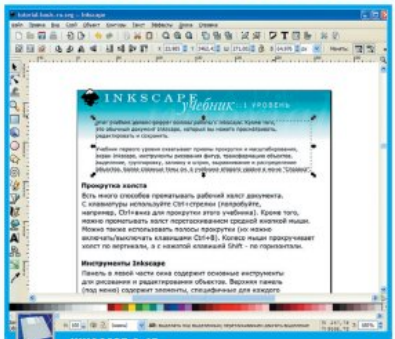
Программа-ядохимикат для троянов, adware, клавиатурных шпионов и прочей гадости. В ней есть как модуль защиты от всего вышеперечисленного в реальном времени, так и антивирусный модуль. Программа абсолютно бесплатна и вполне может конкурировать с **Ad-Aware** из нашего ежемесячного комплекта.

Рейтинг: 8

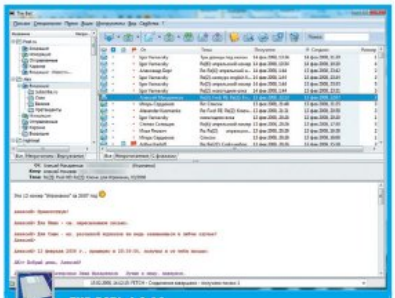
THE BAT! 4.0.12
Разработчик: Ritlabs
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $35 — профессиональная версия, $25 — домашняя
Способ оплаты: кредитная карта, Rupay, квитанция Сбербанка, банковский перевод, Яндекс.Деньги, WebMoney и др.
Сайт: ***www.ritlabs.com/ru/products/thebat***

Лучший на сегодняшний день альтернативный (по отношению к Outlook) почтовый клиент с 12-летней историей. «Мышка» пользуется огромной популярностью во всем мире за свою богатую функциональность, гибкие настройки и отличный интерфейс. Эх, был бы **The Bat!** еще и бесплатным…

Рейтинг: 10


INKSCAPE 0.45

SPIDER PLAYER 2.2 BETA 6


THE BAT! 4.0.12

Ищите на DVD

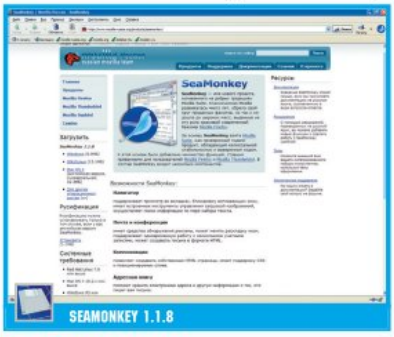
НА ГРЕБНЕ СЕТИ

Много воды утекло со времен противостояния **Microsoft** и **Netscape**. С тех пор много что изменилось: Netscape отказалась от дальнейшей разработки своего Navigator, уступив дорогу молодым в лице Mozilla Firefox, а Microsoft продолжает медленное, но верное совершенствование своего Internet Explorer. Но и на этих браузерах мир клином не сошелся.

В этом обзоре мы познакомим вас с наиболее популярными браузерами, представленными четырьмя категориями: на ядре Internet Explorer (оно называется Trident), Gecko (основе Firefox), Opera и Konqueror/KHTML (Safari). Эти четыре базы являются основными браузерными платформами на сегодняшний день.

SEAMONKEY 1.1.8

Разработчик: SeaMonkey Council
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.mozilla-russia.org/products/seamonkey*


SEAMONKEY 1.1.8

SeaMonkey — не совсем браузер, а скорее пакет программ для работы в Сети, включающий в себя сам браузер, календарь, почтовый клиент, IRC-клиент, HTML-редактор и пару инструментов Web-разработки. За основу SeaMonkey взят известнейший пакет **Mozilla Suite**.

Рейтинг: 9

MOZILLA FIREFOX 2.0.0.12

Разработчик: Mozilla Foundation
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.mozilla-europe.org/ru/products/firefox*

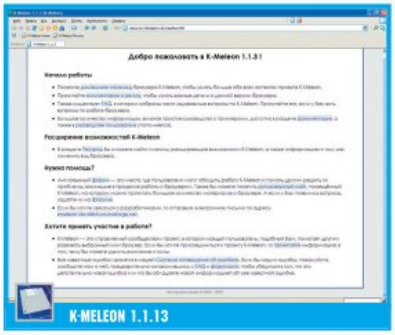
Нет, наверное, ни одного интернетчика, который бы не знал о **Firefox** — втором по популярности браузере Сети. Именно с «лисичкой» связывают будущее браузеров. Firefox стал первым открытым браузером, добившимся такого успеха. Доля этого браузера составляет 16%, и она постоянно растет. Понятно, откуда берутся такие цифры: Firefox прост, имеет удобный интерфейс, гораздо более продуман по сравнению с Internet Explorer и заметно быстрее.

Рейтинг: 9

K-MELEON 1.1.13

Разработчик: K-Meleon Team
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://kmeleon.sourceforge.net*

Этот браузер создан на движке Gecko, а вот внешне сильно напоминает Internet Explorer. Одна из его особенностей — низкое потребление системных ресурсов. **K-Meleon** умеет распознавать жесты мышью, полностью настраивается-перенастраивается и может работать с закладками Internet Explorer,


K-MELEON 1.1.13

Netscape, Firefox и Opera (через плагин). Поддерживается использование макросов.

Рейтинг: 8

INTERNET EXPLORER 7

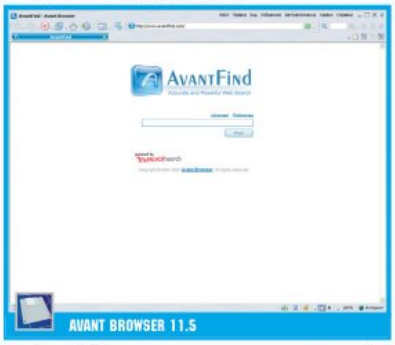
Разработчик: Microsoft
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.microsoft.com/rus/windows/ie/default.mspx*

Кто не знает IE? Стандартный браузер Microsoft дорос до 7-й версии, наконец-то обзавелся вкладками, похорошел интерфейсом… но существенно сдал в скорости работы. Пользователи Windows Vista уже имеют 7-ю версию в составе операционной системы, так что дистрибутив на нашем диске предназначен для тех, кто еще сидит под Win XP. Также в архиве вы найдете пакет усовершенствований для IE 7 под названием IE7 Pro.

Рейтинг: 8

AVANT BROWSER 11.5

Разработчик: Avant Force
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.avantbrowser.com*


AVANT BROWSER 11.5

Avant Browser — сильно улучшенный и обвешанный дополнительными функциями Internet Explorer. В большинстве своем нововведения взяты у Opera (раньше Avant Browser так и назывался — IE Opera). Поскольку в основе Avant лежит движок IE, они используют единые настройки сети и закладки. Поддерживаются жесты мышью.

Рейтинг: 8

GREENBROWSER 4.4.0129

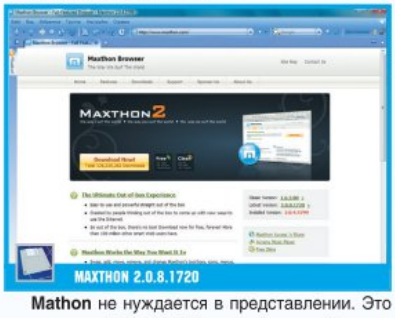
Разработчик: More Quick Tools
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.morequick.com/indexen.htm*

Многовкладочный браузер на ядре IE с множеством интересных функций, вроде URL-псевдонимов, жестов мыши, встроенного менеджера загрузок, переключателя прокси и пр. Интерфейс выглядит куда привлекательнее, чем у Avant Browser, а по набору настроек **GreenBrowser** оставляет большинство конкурентов далеко позади.

Рейтинг: 9

MAXTHON 2.0.8.1720

Разработчик: Maxthon International Limited
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.maxthon.com*


MAXTHON 2.0.8.1720

Mathon не нуждается в представлении. Это просто самый лучший браузер-надстройка над Internet Explorer. Ну и уж точно самый красивый. Многовкладочность, повышенная безопасность, поддержка плагинов и куча возможностей делают его лидером среди себе подобных.

Рейтинг: 9

OPERA 9.25

Разработчик: Opera Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.opera.com*

OPERA 9.25

«Самый быстрый браузер на Земле» — под таким слоганом существует **Opera**. И действительно, программа работает шустро и стабильно. Когда-то Opera была законодателем моды на альтернативные браузеры, но после выхода на сцену Firefox сильно сдала позиции. Впрочем, это не мешает ей оставаться одним из лучших браузеров.

Рейтинг: 9

SAFARI 3.0.4

Разработчик: Apple
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.apple.com/ru/safari*

SAFARI 3

Safari — это попытка Apple освоить вотчину Windows. И попытка небезуспешная. Привлекает, в первую очередь, удобный интерфейс и высокая скорость работы, превышающая, по словам Apple, скорость любого из существующих браузеров (впрочем, подобные заявления можно найти чуть ли не на каждом сайте альтернативных браузеров). А вот отпугнуть от Safari могут английский язык, некоторая нестабильность и редкие тормоза в работе.

Рейтинг: 8

TOP
NON
STOP*
WWW.EUROPAPLUS.RU
TOP NON STOP
Europa plus
* ТОП НОН СТОП

Реклама.

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков
Эдуард Клишин

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Приветствую всех начинающих и продвинутых модотворцев, заглянувших на наш огонек. С игровыми редакторами в последнее время складывается очень интересная ситуация. Число геймеров неуклонно растет, среди них появляется все больше желающих как-то видоизменять любимые игры.

Казалось бы, разработчикам выгодно выпускать достаточно простые редакторы и утилиты, чтобы новые уровни/модели/квесты мог сделать любой желающий. Это вроде бы не так сложно: достаточно после релиза игры отрядить одного дизайнера и одного программиста, чтобы они оптимизировали инструментарий самих разработчиков под нужды простых игроков. И все были бы счастливы. Геймеры потому, что им дали возможность без проблем создавать моды. Разработчики потому, что фанатские дополнения заметно продлевают жизнь игре.

На деле все развивается совсем по иному сценарию. Оптимизацией SDK и отдельно взятых программ никто не занимается. Модостроителям приходится работать с инструментами, в которых творили игру сами разработчики. И чаще всего SDK представляет собой не идеально отлаженный набор утилит, а, простите, кошмарную кучу из полусырых программ. Нет, девелоперы-то в них прекрасно разбирались, знали все баги и как их обойти, но что делать геймерам?

При этом с каждым годом инструментарий усложняется. Взять, к примеру, редактор **Crysis**: на его изучение уходит приблизительно столько же времени, сколько нужно, чтобы более-менее прилично освоить **3DS Max**. Или вот редактор **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Вроде бы старый добрый **Radiant**, известный еще со времен **Quake 3 Arena**, но сколько опций и менюшек в него добавлено! Голову можно сломать. Эргономика при этом не улучшилась ни на йоту.

Единственной надеждой начинающих создателей модов и карт остаются, по сути, их коллеги — более опытные модмейкеры, нет-нет да и выпускающие адаптированные версии редакторов, разобраться в которых может даже новичок.

Статья «Подводный мир Aquaria»

Aquaria, созданная всего двумя людьми (программист и художник, вдвоем они — студия **Bit Blot**) и занявшая первое место на фестивале **Independent Games**, игра весьма необычная. Жанр крайне не характерен для PC: не обычный платформер, а так называемый «кастлероид» (или «метрования», по названию двух наиболее характерных игр этого жанра — **Castlevania** и **Metroid**). Игрок изучает огромный мир, при этом постоянно возвращается на уже пройденные локации, находит там все новые и новые загадки, решает их, после чего открывается проход в дополнительные комнаты лабиринта.

Вдвойне удивительно, что авторы снабдили игру отличным редактором карт. Дело в том, что все уровни Aquaria нарисованы от руки: чтобы разбить графику на отдельные спрайты и добиться максимально точной их стыковки, разработчикам пришлось проделать колоссальную работу. Зато теперь у любого геймера есть возможность создавать собственные уровни для игры, а не смиренно дожидаться, когда же выйдет следующая часть Aquaria (игра задумана как трилогия).

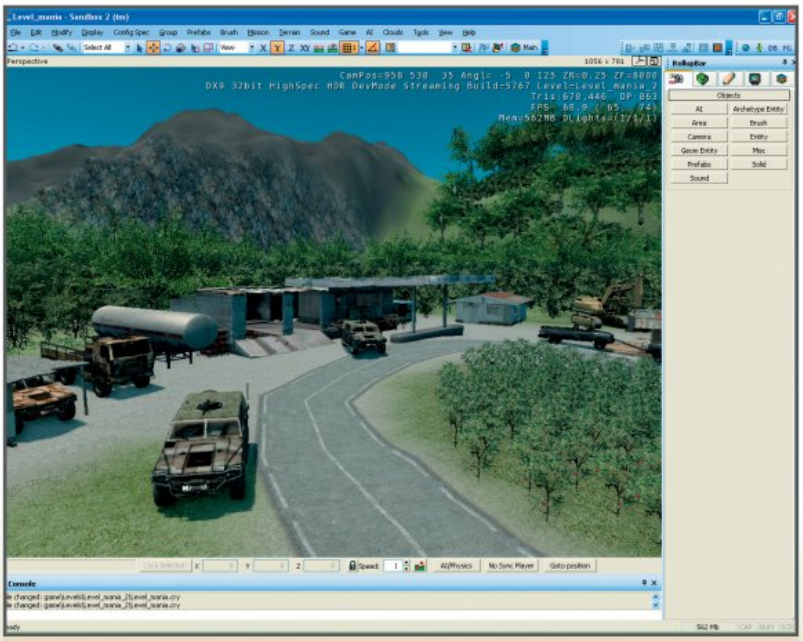
Редактор предельно простой, ориентирован на игроков, которые вообще никогда созданием дополнений не занимались. Но в этом скрыт подвох. Для опытного модмейкера освоить инструментарий не составляет никакого труда: карты собираются мышкой из заранее обтравленных спрайтов, а переходы между комнатами и миссии пишутся на упрощенной версии скриптового языка **Lua**. Но если у вас нет навыков скриптописания (пускай даже самых элементарных) и вы никогда не работали в «плоских» редакторах, то создать красивый законченный уровень у вас, скорее всего, не получится. Не получится, если не прочитаете нашу статью «Подводный мир Aquaria», в ней мы разобрали все тонкости редактирования.

Статья «Crysis — феерия спецэффектов»

Мы продолжаем публикацию статей по работе в редакторе **Sandbox 2**. Сегодня на DVD вас поджидает эксклюзивный материал по созданию новых спецэффектов для **Crysis**. Шаг за шагом мы рассмотрим процесс создания реалистичных эффектов огня, взрывов, дыма, поучимся работать с базами данных игры. Материал рассчитан на модмейкеров со стажем, начинающим модостроителям настоятельно рекомендуем ознакомиться со статьями цикла «Кризисное редактирование» (иначе ничего не поймете), которые последние три номера публикуются в рубрике «Мастерская».

Статья «Основы анимации в Blender»

Бесплатный трехмерный редактор **Blender** поддерживает около 10 видов анимаций. Самые простые и потому самые популярные из них — это анимация скелетная и кейфреймовая (по ключевым кадрам). В статье мы расскажем вам, как оживлять простейшие объекты, передвигать камеры, добавлять на статичную сцену «скелеты» персонажей, менять их размер и сращивать с другими 3D-моделями.



Учимся добавлять дороги и тропинки на карту Crysis.

Статья «Blender — мир частиц»

Разобравшись с анимацией (статья **«Основы анимации в Blender»**), мы плавно перейдем к моделированию, текстурированию и визуализации трехмерных сцен: поговорим о создании различных эффектов (фейерверк, пламя, туман, искры, снег, метель) при помощи встроенной в **Blender** системы частиц, научимся работать с излучателями элементарных частиц и редактировать их атрибуты.

Урок «Основы картостроения для Crysis. Часть 2»

В прошлом видеоуроке по картостроению для **Crysis** мы познакомились с интерфейсом редактора **Sandbox 2**, научились генерировать ландшафт местности и работать с терраформерами, попрактиковались в текстурировании и расстановке объектов на уровне. Сегодня мы двинемся дальше — научимся добавлять на карту дороги и тропинки, «накладные» арты (кровь, грязь, логотипы), разберемся, как связывать цепями подвижные элементы (бочки с горючим, гражданские и военные джипы, летательные аппараты), формировать гравитационные зоны, в которых отсутствует земное притяжение, настраивать параметры освещения. Целых двадцать минут видео!

Урок «Создание 3D-моделей в Sandbox 2»

Экспресс-курс по моделированию трехмерных объектов в **Sandbox 2**. Как добавлять на сцену стандартные примитивы и проводить над ними простейшие манипуляции (перемещение, поворот, масштабирование)? Как активировать режимы редактирования трехмерных каркасов? Как проще всего затекстурировать готовую модель? Ответы на все эти вопросы вы найдете в нашем видеоуроке.

Урок «Анимация объектов в 3DS Max»

Пожалуй, самое сложное в **3DS Max** — это анимация. Моделировать и раскрашивать 3D-объекты более-менее умеют почти все модостроители, а вот с анимацией возникают серьезные проблемы. Что ж, раз все так сложно, давайте разбираться вместе. Изучив данный урок, вы сможете создавать простенькие анимационные заставки и ролики. Разумеется, это только начало, в ближайших номерах мы продолжим изучать анимацию в «Максе».

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел **«Стройматериалы»**. Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес ***stroimat@igromania.ru***. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц автор лучшей модели получает от нас небольшой приз — коробку с игрой. В этом месяце победил **Кирилл Козлов** (модель **Aston Martin DB8**), он получает коллекционную коробочку с игрой **«Кодекс войны»** от компании **«1С»**.

Обзор CrazyBump

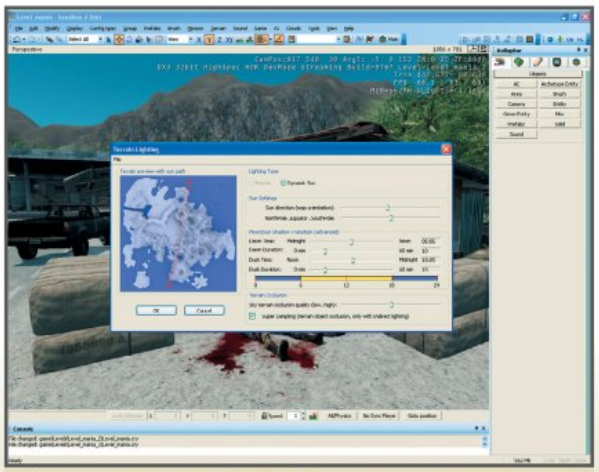
CrazyBump — программа, с помощью которой можно очень быстро создавать текстурные карты, так называемые бампы. Вроде бы все просто — нужно только подгрузить картинку (подойдет даже необработанная цифровая фотография) и настроить базовые параметры генерации текстурных карт. Вот только есть несколько моментов, без которых качественный бамп не сделать. В обзоре разобраны практически все тонкости работы с CrazyBump.

Ролик Monster Mayhem

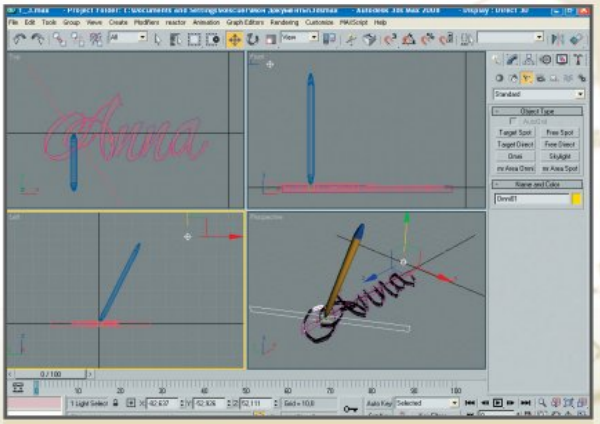
Небольшой ролик, где показаны возможности физического движка, встроенного в трехмерный конструктор игр **Quest3D**.

Ролик Qumulus

Смена времени суток, кучевые, перистые и слоистые облака, дождь, снег, ветер, HDR-эффекты, обработка теней и освещения в реальном времени... Оказывается, все эти эффекты совсем несложно сделать в **Quest3D**. ■



Изменение освещения в Sandbox 2 — занятие очень ответственное. Ошибок на данном этапе лучше не допускать.



Несложная анимация в 3DS Max: текст, написанный шариковой ручкой.

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Когда очередной академик с экрана телевизора начинает стонать по поводу засорения русского языка англоязычными словами, очень хочется спросить, как бы он перевел слово *«интерфейс»*? *«Стык»*? *«Смычка»*? Или, может быть, *«междумордие»*? Мало кто понял бы академика, попробуй он описать проблемы игрового интерфейса «по-русски». Во-первых, интерфейсов в игре много. Каждый игрок видит их как минимум два: интерфейс оболочки (различные меню: настройки, загрузка, сохранение, выход, выбор уровня сложности и т.п.) и внутриигровой интерфейс (элементы управления, которые выводятся на экран во время игры). Еще одним люди обязательно пользуются, но чаще всего не знают об этом: системой управления (персонажем, юнитами, производством ресурсов).

Как утверждают авторы умных книг, например Брент Фокс в очень популярном среди западных разработчиков труде «Дизайн игрового интерфейса» (Game Interface Design), плохой интерфейс способен испортить любую игру. Важность его не вызывает у девелоперов сомнений. Однако замечено, что геймеры, ругая или нахваливая игру, практически никогда не упоминают удобство или неудобство интерфейса. Кто-то его не замечает, некоторые же вообще не догадываются, что именно включает в себя это понятие. Давайте поговорим, что это за зверь, заодно попробуем выяснить, что такое хороший, а что такое плохой интерфейс. В этом нам помогут:

tool — Алексей Пациорковский, менеджер внешних проектов фирмы **«1С»**;

amicus — Петр Прохоренко, руководитель проектов и ведущий геймдизайнер **Lesta Studio**;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер **GFI Russia**;

Brent Fox — Брент Фокс, проектировщик интерфейсов в компании **Wahoo Studios**, автор широко известного учебника «Дизайн игрового интерфейса»;

Erno — Эрлинг Эллингсен, пиар-менеджер датской компании **Funcom** (разработчики **Anarchy Online** и **Age of Conan**);

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист **KDV Games**;

Rai — Михаил Матвиенко, разработчик интерфейсов в **Targem Games**;

Айвен — Иван Магазинников, геймдизайнер **Katauri Interactive**.

Blizzard — основа основ

Игромания: Игровые журналисты, разбирая игры по косточкам, обычно довольно много внимания уделяют интерфейсу, а вот геймеры очень редко обращают на него внимание. Как вы считаете, не преувеличивают ли журналисты важность интерфейса?

[AG]

Скорее наоборот, важность интерфейса обычно недооценивают. Причем чаще всего не журналисты и геймеры, а сами разработчики. Делают наспех, потом многократно переделывают, дополняют, и получается, простите за грубость, черт-те что, привинченное к игре непонятно как.

Девелоперы слишком мало времени уделяют «движку» интерфейса (да, да, не удивляйтесь, есть и такой движок), его удобству и гибкости. И мало кто понимает, что криво скроенный интерфейс в итоге приводит к ограничениям в геймплее. И вот игрок, скрипя зубами, лавирует между двумя кнопками, чтобы добраться до меню. Нет, есть игры, которым это не мешает, например пошаговые тактики, там можно сесть и подумать. Но в экшенах или в RTS, где скорость решает все, ошибки в интерфейсе смерти подобны.

[Brent Fox]

Зайду издалека. В самом широком смысле игровой интерфейс — это способ передачи информации геймерам для взаимодействия с игрой. Когда говорят об интерфейсе, чаще вспоминают полоски здоровья и мини-карты, ведь именно они помогают понять, что же происходит в игре. Все элементы внутриигрового интерфейса выводятся на экран в виде HUD, поскольку это самый очевидный и привычный способ передачи информации о состоянии и положении дел в игре.

То же самое можно было бы сделать по-другому. Например, игрок может догадаться о состоянии своего здоровья без помощи лайфбара. Вспомните, например, **Gears of War**, там никакого точного индикатора уровня здоровья нет. Зато, когда персонажу становится плохо, перед глазами появляется кровавая дымка, начинает раскачивать из стороны в сторону. А ведь для разработчика подобное представление здоровья с помощью анимации — все тот же пользовательский интерфейс, и работают над ним те же люди, которые в других играх рисовали красные полоски здоровья.

Графический интерфейс в Gears of War сведен к минимуму. О том, что персонажу нехорошо, напоминает лишь подрагивание экрана да красная пелена перед глазами.

Теперь почувствовали важность интерфейса? Он есть, даже если геймеры его вообще не видят.

[ChS]

Чуть-чуть истории. Если верить старым техническим словарям, интерфейс — это устройство сопряжения человека и машины. Или же зона контакта человека и игры, где геймер получает данные о ходе игрового процесса и отдает управляющие этим процессом команды.

Хороший контакт — незаметный контакт, он не должен искрить и греться. Управляющие и информационные импульсы должны пролетать с минимальными задержками и потерями (нервов игрока и его внимания). В противном случае что-то может перегореть. Все это относится к области юзабилити (от англ. usability — удобство применения), искусству зачищать подобные контакты.

[Erno]

Хороший интерфейс не бросается в глаза, но четко выполняет свое предназначение — передает рычаги управления игрой. Я считаю, что дефекты интерфейса не могут убить хорошую игру, но они проводят четкую грань между просто замечательной и великой игрой.

Да, есть отдельные жанры, которые сильно зависят от интерфейса, — в первую очередь стратегии. Там игроку приходится регулировать множество параметров, постоянно что-то выбирать. За невзрачными кнопками скрыты океаны игровой статистики: чем проще доступ к данным, тем лучше. Однако управление при этом не должно пострадать. Это сложно, но у некоторых получается.

[Айвен]

Как ни грустно это признавать, но во многих играх роль интерфейса настолько преуменьшена, что плакать хочется. Порой возникает ощущение, что сляпал его один человек, да еще и по принципу *«чтобы было»*. Или взял и скопировал элементы интерфейса у похожих игр, но при этом умудрился позаимствовать самые неудачные моменты.

Так и хочется спросить: играл ли проектировщик в собственную игру? Видел ли он когда-нибудь игры с хорошим интерфейсом? Иначе как объяснить отсутствие стиля и атмосферы (хайтек-интерфейс в фэнтези-игре, например), слабое графическое исполнение и кнопку выхода из игры в труднодоступном контекстном меню с названием «Закрыть текущую сессию»?

[tool]

Создание адекватных механизмов взаимодействия между геймером и игрой — одна из самых важных задач разработки. И дело не только в графическом интерфейсе, это лишь часть общей системы. Лучшая похвала для интерфейсов — это простота и незаметность. Потому в хороших играх его и не замечают, зато если уж интерфейс не задался, то обязательно скажут что-нибудь про *«кошмарное управление»*.

Концептомания

[Rai]

Игры без интерфейса не бывает в принципе. Для наших постсоветских коллег характерна болезнь, которую я называю *«концептофилией»*. Многие считают, что идея (концепция) — это все, а уж способ реализации и качество выделки вторичны. Этим мы глобально отличаемся от западных разработчиков, они склонны полировать свою продукцию до максимально достижимого в рамках бюджета состояния.

Эта болезнь проявляется во всем: в музыке — ну давайте, наконец, признаем, что русский рок по качеству просто позорен, его слушают за тексты (концепция), а не за исполнение; в кино — есть какие-то попытки, но без понимания того, что кино делают не только спецэффекты, поэтому ленты похожи на плохо порубленные видеоклипы; в играх... можно, я не буду продолжать?

Западные разработчики такой болезнью не страдают, поэтому делают свою работу качественно, не стесняясь искать наиболее удачные решения в любом направлении. А у нас концептофилия породила много забавных заблуждений. Например, что технология способна продавать игры, и если прикрутить к проекту шейдеры последнего поколения, то диск купят миллионы. Или сомнения в особой важности интерфейса. Заметим, речь идет даже не о том, чтобы признать интерфейс приоритетным направлением, а просто поставить его на один уровень с программированием AI или созданием 3D-моделей.

Поэтому интерфейс делается абы как, лишь бы был (команды, не поддающиеся на подобный соблазн, можно пересчитать по пальцам). Непродуманные решения, сырые текстуры — все это улетает в релиз. Никогда не забуду зеленую текстурку, которую я за пять минут нарисовал в качестве образца для модели из игры **Ex Machina**. Предполагалось, что это будет перерисовано более аккуратно. Разумеется, зеленая текстурка ушла в релиз... Так что я сильно сомневаюсь, что в России допустим вопрос о преувеличенной важности интерфейса.

МНЕНИЯ

Насколько субъективны впечатления от интерфейса?

[amicus]

Ощущения от вида интерфейса обычно субъективны. Одному нравится зеленый и в крапинку, а другому — стилизованный под рококо и с праздничными ленточками. Впрочем, стиль чувствуют все.

Что же касается юзабилити, тут строго обратная ситуация — если плохо, то плохо для всех. Кривая организация интерфейса заставляет мозг пользователя скрежетать, а это мало кому по душе. Приведу пару конкретных примеров — **Age of Wonders 2**. Кнопку «Включить автоповтор последнего заказа» в меню города я нашел через несколько меся-

При желании интерфейс EVE Online можно разложить вот в такое вот чудовище, которое будет занимать весь экран. Но во время космических перелетов и баталий он занимает совсем немного места.

цев игры — это такой крохотный чекбоксик (окошко, где нужно поставить галочку) в уголке. При этом функция одна из важнейших, она очень сильно упрощает и ускоряет игру.

Не досмотрели один момент в **«Агрессии»**, там в окне строительства зданий продублирована функция прокрутки по городам (переход к следующему или предыдущему городу). Вышло так, что сначала эту функцию (а она важная) сделали почему-то только для меню строительства. А позже ей нашли место под «портретом» города и она превратилась в стандартное решение для всех типов объектов в игре. Вроде бы мелочь, но жить мешает.

Хороший пример — почти все игры от **Blizzard**, их вообще можно в качестве учебника использовать, вот только даже банально скопировать у многих не получается.

[Айвен]

Да, в Blizzard умеют делать интерфейсы. Приведу другой пример, когда не самая лучшая реализация интерфейса почти не навредила игре — «Ведьмак». В целом интерфейс там удобный и функциональный, но, чтобы нормально им пользоваться, надо потратить довольно много времени на изучение и привыкание. И визуально он выполнен странно. Мне кажется, что при такой же компоновке и функционале, но в другом визуальном исполнении, он был бы гораздо приятнее и дружелюбнее.

[Brent Fox]

Я снова буду говорить банальности, но интерфейс — сердце игры. Ведь что нужно геймеру? Чтобы игра его не напрягала, а если и напрягала, то делала это приятно. Вся важная информация, необходимая для принятия решений, должна находиться под рукой, чтобы можно было вовремя реагировать на любые изменения игровой ситуации.

Представьте себе, что вы заходите на кухню налить себе чашку чая, и тут оказывается, что у вас нет рук, чтобы это сделать, а рядом с чайником висит табличка *«Наливай ногами»*. Заманчивая перспектива? Вот в играх точно так же: для любого очевидного действия должен быть простой и логичный интерфейс. Если его не будет, геймер будет разражен и уйдет в игру, где чай наливают руками.

[ChS]

Я скажу больше: интерфейс — это и есть игра. Вернее, он целиком отражает игровой процесс. Вот есть рычаг переключения скоростей в полу машины — это элемент интерфейса для отдачи команды «Сменить передачу». Но почему именно рычаг и почему именно снизу? Такова конструкция и сама логика автомобилей — расположение коробки передач внизу и необходимость двигать в ней шестеренки вручную. Тут прослеживается технология, по которой машина сделана, и механика, благодаря которой она работает.

Игры со схожим геймплеем имеют схожие интерфейсы. Это же естественный отбор! Все, что плохо, отсеивается. Кстати, геймплей и интерфейс — вещи взаимосвязанные, и, изменяя одно, можно влиять на другое. Допустим, создавать эдаких геймплейных мутантов. Оставляем только две клавиши управления, и смысл игры меняется.

Вот и получается, что, с одной стороны, требование к интерфейсу вроде бы одно — юзабилити. Чтобы не рябило в глазах, чтобы все кнопки на месте и никаких лишних движений. А с другой стороны, на интерфейсе висит столько разных задач, что без геймдизайнера его делать никак нельзя.

Правила хорошего интерфейса

[Rai]

1. Интерфейс должен предоставить игроку всю необходимую игровую информацию и позволить выполнить все необходимые действия.

2. Элементы интерфейса должны иметь ясное и понятное с первого взгляда предназначение.

3. Интерфейс должен быть выполнен аккуратно. Если в одном месте между кнопочками отступ в 8 пикселей, то и в другом должен быть такой же отступ.

4. Интерфейс лучше строить на уже имеющихся аналогах.

5. Новые, неожиданные решения оправданы лишь инновационным геймплеем.

6. Интерфейс должен иметь некий запас прочности для будущих патчей, модов, аддонов и прочего. То есть быть расширяемым.

7. Если интерфейс унаследован от предыдущей части игры, он не должен уменьшать функциональные возможности игрока и должен быть узнаваемым.

8. Интерфейс должен по возможности соответствовать стилистике игры, подчеркивать ее атмосферу.

Реальный подход

Кто создает игровой интерфейс?

[AG]

Для разработки полноценного интерфейса нужны три человека: дизайнер, художник и программист. При наличии гибкого движка интерфейса, к которому есть инструментарий, от программиста можно отказаться. Или привлекать его по мере необходимости, когда нужно добавить новые функции. При удачном стечении обстоятельств дизайнер и художник могут быть одним человеком.

[amicus]

У нас этим занимаются геймдизайнер, художник, программист, тестер — примерно в такой последовательности. Обычно дизайнер (иногда не один, а 2-3 человека) придумывает интерфейсное решение, рисует прототип, который отдает художнику. Пока делается арт, работа над логикой продолжается. В результате художник время от времени получает лист с исправлениями. Да и графическое решение немного меняет интерфейс, потом оно еще раз меняется в процессе «монтажа» в игру. А потом еще немного в ходе тестирования. Ошибка на любом этапе может быть фатальной.

[Rai]

Интерфейсы делают те, кто может их делать. Многое зависит от технологий: двухмерный или трехмерный интерфейс, анимированный или нет, существует ли инструментарий или требуется помощь программиста. Допустим, нам требуется двухмерный анимированный интерфейс. Кто его будет делать?

1. Геймдизайнер формирует функциональное описание интерфейса: где, что и на каком экране происходит, как на это будет реагировать пользователь.

2. Проектировщик делает сетку интерфейсов, задает правила, по которым интерфейс компонуется, определяет размеры элементов. Все это на основе описания, полученного от геймдизайнера.

3. Художник в рамках заданного стиля

Эволюция интерфейса RTS. Каких-то концептуальных изменений со времен Dune 2 не произошло.

рисует все, что заказано первыми двумя коллегами, от общих элементов до уникальных.

4. Верстальщик режет текстуры, делает текстовые описания экранов для программиста, вылавливает грубые ошибки, появившиеся на предыдущих этапах.

5. Аниматор придумывает и реализует анимации в интерфейсах. За ним следят художник, верстальщик и программист, чтобы анимации не было слишком много.

6. Программист пишет код, пытаясь понять логику, которой руководствовались все остальные члены команды.

Все это в идеале, на деле один человек может работать по нескольким направлениям, а где-то потребуются 2-3 человека. Зависит от ситуации.

У нас практикуется поэкранное разделение описания функционала, то есть геймдизайнеры расписывают отдельные экраны. Причем одно из требований — отсутствие привязки к конкретным элементам управления. Никаких кнопок «Просмотреть все» или «Ползунок яркости», только описание действий. А уже потом я решаю, какие элементы интерфейса будут выполнять эти задачи.

[ChS]

Наши программисты давно освобождены от работы над интерфейсами конкретных проектов. Потому что в свое время они сделали универсальный движок. Теперь сборка от и до происходит в редакторе **Vista Engine**. Этим занимаются контент-менеджеры по схеме, составленной главным геймдизайнером игры (он, кстати, назначает все клавиши управления). Концепт-дизайнер может потребовать, чтобы сделали какой-то дополнительный элемент интерфейса, и это обязательно будет учтено.

[Айвен]

У нас сначала геймдизайнер составляет список требований по функционалу интерфейса. Потом он же проводит анализ существующих игр и выдает целую кучу набросков с макетами. Все это дело обдумывается, согласовывается с главным геймдизайнером и передается дизайнеру интерфейсов (специальный «умный» художник, который на них собаку съел). Он уже видит функционал, знает пожелания геймдизайнеров, но не обязан им жестко следовать.

От него геймдизайнеры получают уже графические варианты интерфейсов. И они не всегда соответствуют представленным ранее макетам. Из множества вариантов выбирается оптимальный по удобству, функциональности и красоте. Выслушиваются любые мнения, в том числе и пробегавших мимо программистов, возмущенных тем, что «*кнопку юзать неудобно, передвиньте; и грифон на ней некрасивый!*».

По финальному макету дизайнер готовит отдельные элементы для программиста интерфейсов и художников, которые отрисовывают особо сложные картинки. После сборки все это многократно тестируется геймдизайнерами и дорабатывается. Иногда некоторые окна, благополучно просуществовавшие в игре года два, вдруг переделываются с нуля. А потом еще раз.

Трудный случай

Манция **Наверняка есть какие-то общие принципы создания интерфейса?**

[AG]

Разработка интерфейса строится на нескольких принципах: вначале *«он нужен»*, затем *«нам нравится»*, потом *«надо переделать»*, через некоторое время *«надо красиво»*, а на заключительном этапе *«нет времени»*.

[Brent Fox]

Существует много разных концепций проектирования интерфейса. Вот несколько важных идей, которыми руководствуется наша студия:

- информация должна быть простой и понятной;
- геймеры не любят читать текст;
- надо понять целевую аудиторию игры и спроектировать интерфейс под нее.

Вроде бы элементарные вещи, но как же часто про них забывают!

[Erno]

Имеется много различных факторов, которые нужно учесть. Один из важнейших: логика интерфейса должна соответствовать движению глаз геймера по игровому экрану. Если, скажем, сильно разнести статистику юнитов и кнопки для их строительства, то взгляд будет постоянно прыгать по экрану, игрок быстро устанет. Он даже не поймет, что в игре не так, но запомнит неприятные ощущения.

Манция **Какие основные ошибки допускают разработчики при проектировании интерфейса?**

[AG]

Самые распространенные:

- отсутствие четких приоритетов в отображаемой информации, в результате на экран вываливается все и сразу;
- любовь к тексту;
- неграмотное использование свободного места;
- преобладание эстетики над эргономикой (красивостей над удобностями);
- несоблюдение стандартов (в одном месте сделали так, в другом иначе).

[amicus]

Самая главная ошибка — отсутствие четкого видения всей структуры интерфейса до начала работ по созданию арта. Мы эту ошибку прошли на своем опыте. Несколько раз по-живому перекраивали «**Стальных монстров**» и «**Агрессию**». Поскольку интерфейс в сложных проектах представляет собой большую древовидную структуру, в ней легко потеряться. В итоге возникают разного рода нестыковки. Последствия печальны.

Чаще всего приходится все переделывать на уже работающей игре, думать, куда бы впихнуть *«вот эту кнопочку»*. Еще одна неприятная ошибка — когда арт начинает довлеть над функционалом, это уже свойственно художникам. Все так красиво и богато нарисовано, что непонятно, как этим великолепием пользоваться. Попробуйте в рюшечках и завитушках кнопки управления отыскать.

Изначально интерфейс World of Warcraft не такой уж громоздкий. Игроки сами наращивают его за счет специальных программ, чтобы получать больше данных.

Работа с интерфейсом постигается только опытом и хорошей теоретической подготовкой. Не нарушать основные принципы, не повторять прошлых ошибок и стараться не делать новых. Когда опытный дизайнер, опытный художник и опытный программист делают интерфейс, получается обычно неплохо.

[AG]

Отсутствие четкого видения всей структуры интерфейса не является ошибкой. Это неизбежность. Интерфейс нужен сразу, причем с артом, чтобы на выставках показывать. Не говоря уже о том, что нельзя увидеть финальную структуру интерфейса до релиза. Ее просто нет! Интерфейс будет сто раз меняться и перерисовываться. К этому надо быть готовым и не разбазаривать ресурсы на арт в начале разработки.

[amicus]

Точно так же мы делали раньше. В итоге — многократные переделки и куча работы в корзину. Теперь на двух последних проектах мы сначала делаем все проектирование интерфейса «на бумаге» (со схемами/графиками), потом геймдизайнеры делают простенькие арт-наброски (по каждому экрану интерфейса отдельный эскиз). Все это время ищутся решения и макет меняется, но затраты минимальны, потому что художники еще не «в деле».

Когда доходит до художников, им выдаются уже согласованные картинки по каждому экрану, которые остается только воплотить в нужном стиле. При этом программисты используют картинки от геймдизайнеров для прототипа. Так что к моменту отрисовки нормального арта часть решений обычно уже смонтирована, опробована и пару раз уточнена (переделана). Доработки, конечно, будут и позже, но они не столь значительны, как если подходить к интерфейсу без четкого плана действий.

[Rai]

Самая частая ошибка — неумение учитывать изменяющиеся условия. К примеру, текст в макете идеально входил в отведенную область, а сценарист возьми да и напиши в три раза больше положенного. Еще большой ошибкой будет демократия, то есть попытка учесть все мнения об интерфейсе — они часто противоречат друг другу. А самая страшная ошибка — не вывести на экран действительно важную для игрока информацию, которая нужна ему для принятия решений.

[tool]

Самый трудный случай — неудачный выбор типа управления и отсутствие альтернативных схем. Переделка почти невозможна либо отнимет столько времени, что легче сделать новую игру.

Стандартное будущее

ИГРОМАНИЯ На сегодняшний день в играх, как правило, используется стандартная структура интерфейса для каждого жанра. Неужели все оптимальные решения давно найдены?

[Rai]

Ну, в общем, да. В качестве неплохого примера совершенно нестандартного интерфейса можно привести **EVE Online**. Это тот случай, когда инновации в интерфейсе оправданы инновациями в геймплее. Шокирующее поначалу количество менюшек и кнопочек быстро перестаешь замечать, а потом и вовсе воспринимаешь как наиболее органичный и единственно правильный вариант.

А в остальном большинство разработчиков просто копируют интерфейсы друг у друга. Часто изменения ограничиваются стилистикой и введением одного-двух дополнительных элементов. Постепенно, если эти особенности оказались удачными, их копируют другие разработчики. Так развиваются интерфейсы в рамках определенных жанров. Например, **Dune 2** задала для стратегий стандарт *«панель сбоку»*. А **StarCraft** сменил идею на *«панель снизу»*. **Homeworld 2** — *«панели сбоку, снизу и еще немного в уголке»*.

Уже наработаны шаблоны практически на все случаи жизни. Остается только адаптировать их к своим целям. Это относится не только к интерфейсам, но и к другим областям игростроя, к тому же геймдизайну.

[amicus]

Есть определенные устоявшиеся схемы, основанные на человеческой психологии и физиологии. Учитывается, допустим, что считывание информации с экрана идет с левого верхнего в правый нижний угол. А логически взаимосвязанные функции управления должны располагаться рядом, чтобы игроку не надо было глазами туда-сюда прыгать. Эти законы лучше без надобности не нарушать. А вот всякие «жанровые традиции» — с ними можно и поспорить. Но опять же, если это нужно для дела, а не ради оригинальности.

[Brent Fox]

Чувствую в вашем вопросе сарказм. Поймите, *«стандартно»* — далеко не всегда плохо. Можно, конечно, для каждой игры создавать новый интерфейс. Скажу больше, если все делать правильно, то каждый такой интерфейс будет удобен.

Вот только не забывайте, что есть еще и такая вещь, как привыкание. Геймеры привыкли к определенному порядку действий. Так что же, заставлять их каждый раз переучиваться только потому, что девелопер решил, простите, выпендриться?

Вот вы вряд ли каждый раз делаете записи на бумаге новой ручкой. Вы привыкаете к одной. А как неприятно расставаться с удобной и такой привычной обувью, когда она развалилась? Да что там обувь, даже любимые тепленькие носочки, когда порвутся, жалко выбрасывать. С интерфейсом все точно так же.

ИГРОМАНИЯ Есть мнение, что чем меньше элементов HUD заполняет игровой экран, тем лучше. Это верно или мнение о пользе минимализма сильно преувеличено?

[AG]

На основном экране должен быть минимум необходимой информации в самом доступном виде. А все дополнительные данные выводятся на дополнительных экранах по требованию игрока. Если интерфейс загромождает полезное пространство экрана, это очень плохо.

[Rai]

У минимализма есть свои преимущества и свои недостатки. Считается (неясно, правда, почему), что отсутствие индикаторов, лайфбаров и прочих счетчиков в HUD способствует большему погружению в игровой процесс. Крайне спорное утверждение. Одна из отличительных особенностей человеческого восприятия — умение отсекать неактуальную информацию (например, все уже на автопилоте игнорируют рекламные баннеры).

Человек сосредотачивается на той части картинки, которая имеет для него значение в данный момент, а остальное просто игнорирует, пока не возникнет необходимость проверить, а чего это персонаж вдруг начал задыхаться или у него перед глазами красные мушки забегали? Взять, к примеру, интерфейсы MMORPG: на первый взгляд там сам черт ногу сломит, а геймеры ничего, прекрасно разбираются.

[Erno]

Количество элементов в HUD очень сильно зависит от человека. Некоторым графический интерфейс на экране только мешает, а другие без него жить не могут. Идеальный вариант — сделать все настраиваемым: кому надо — выведут максимум информации, а другие, наоборот, оставят только полоску здоровья или миникарту.

ИГРОМАНИЯ В каком направлении, на ваш взгляд, будут развиваться игровые интерфейсы?

[AG]

Будут стремиться к минимализму и динамичности. То есть мало того что будет выводиться минимум информации, так она еще будет отображаться не постоянно, а в зависимости от игровой ситуации.

[Erno]

Я большой поклонник контекстно-зависимых интерфейсов. Играть в игру с «умным» управлением легко и приятно. В Age of Conan я помогал дизайнерам разработать именно такой интерфейс: в зависимости от ситуации на экран выводится нужная информация.

[amicus]

Насколько можно судить по жанру RTS, интерфейс становится более легким и простым в плане графики. Больше полупрозрачных элементов, сами формы достаточно просты и вместе с тем хорошо читаются. Что же касается всяких фортелей, вроде полного 3D или контекстно-зависимого интерфейса, думаю, до этого еще не скоро дойдет. В нынешних играх все эти выкрутасы просто не нужны.

[Brent Fox]

Очень хочется рассказать сказку, как оно замечательно будет в будущем. Но не думаю, что в ближайшие годы интерфейсы игр серьезно поменяются. Будет медленное поступательное развитие. Не забывайте, что моду задают хитовые проекты. И я что-то не наблюдаю в них никаких инновационных интерфейсов. Меняется графика, появляется пресловутый sandbox-геймплей, но интерфейс неизменен. Несколько необычную систему взаимодействия персонажа с окружением можно наблюдать в Gears of War, но это скорее локальный успех: не думайте, что такие игры посыплются валом.

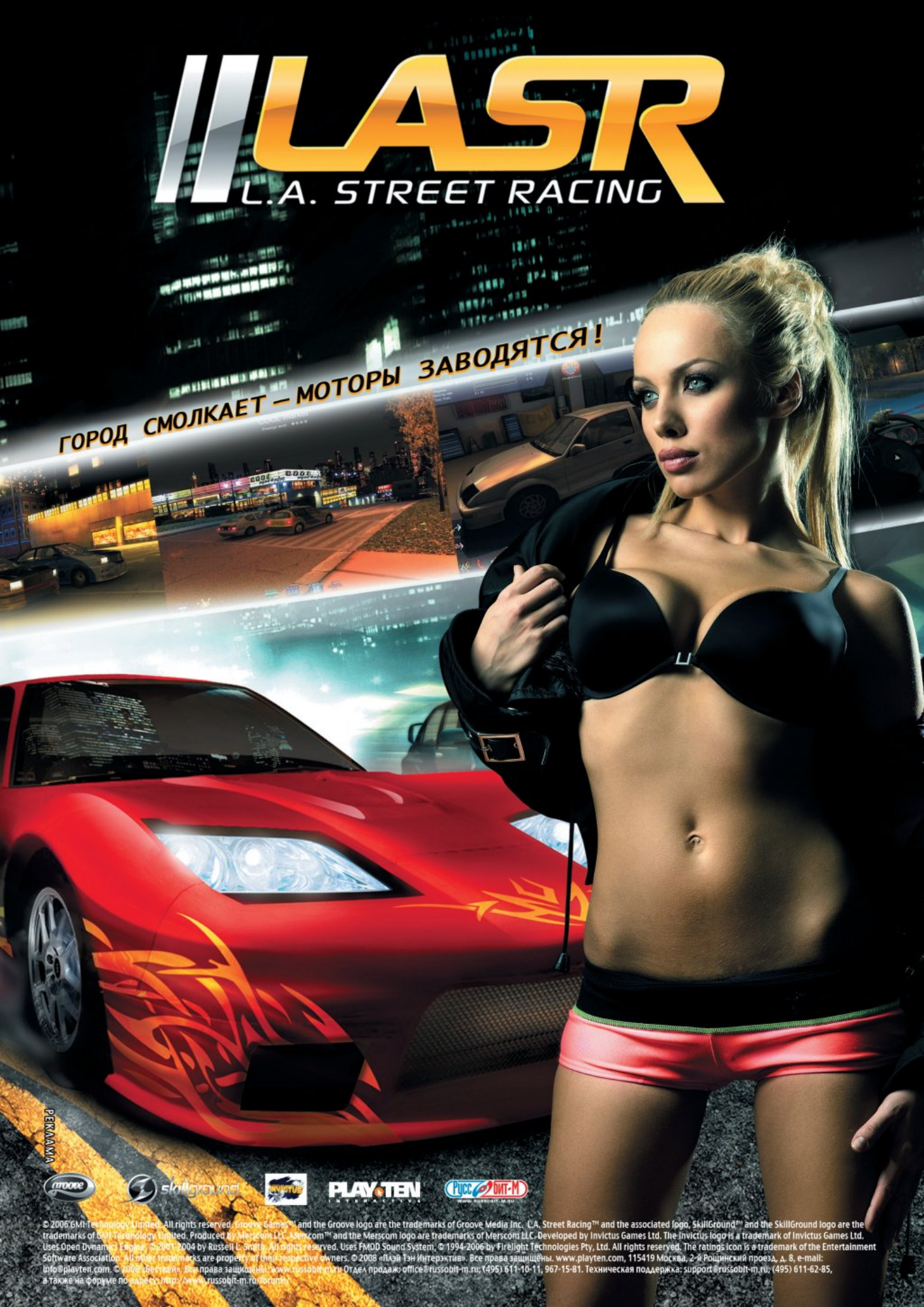
■ ■ ■

Как утверждают разработчики, никаких потрясений в игровых интерфейсах не ожидается — ни изображений отделов головного мозга главного героя в полном 3D, ни главного меню в виде мини-игры. Все банально, все стандартно. Так, как мы любим. ■

Интерфейс танцевальных симуляторов заточен под работу с ковриком, реагирующим на положение ног игрока. Управлять с клавиатуры не то чтобы неудобно, но совершенно неинтересно.

LASR
L.A. STREET RACING

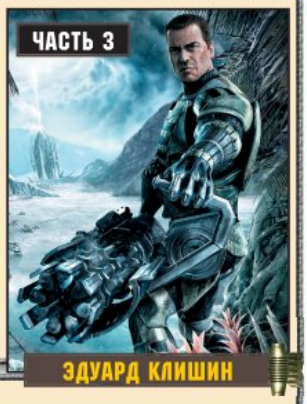
ГОРОД СМОЛКАЕТ – МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!



© 2006 GMI Technology Limited. All rights reserved. Groove Games™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. L.A. Street Racing™ and the associated logo, SkillGround™ and the SkillGround logo are the trademarks of GMI Technology Limited. Produced by Merscom LLC. Merscom™ and the Merscom logo are trademarks of Merscom LLC. Developed by Invictus Games Ltd. The Invictus logo is a trademark of Invictus Games Ltd. Uses Open Dynamics Engine, © 2001-2004 by Russell L. Smith. All rights reserved. Uses FMOD Sound System, © 1994-2006 by Firelight Technologies Pty, Ltd. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. © 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com. © 2008 «Бестселлер». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу http://www.russobit-m.ru/forums/

КРИЗИСНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ВРАГ В ЗАСАДЕ



ЭДУАРД КЛИШИН

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Изучение **Sandbox 2**, одного из самых сложных игровых 3D-редакторов современности, потихонечку подходит к концу. В предыдущих двух выпусках «Мастерской» мы научились создавать довольно сложные уровни для **Crysis**. Вот только носиться с автоматом наперевес по необитаемым островам, крушить здания, пинать коробки и бочки, кидаться машинами, разумеется, не дело. В сегодняшней статье мы, наконец, добавим на уровень различных персонажей: корейских солдат, мирных жителей и инопланетян.

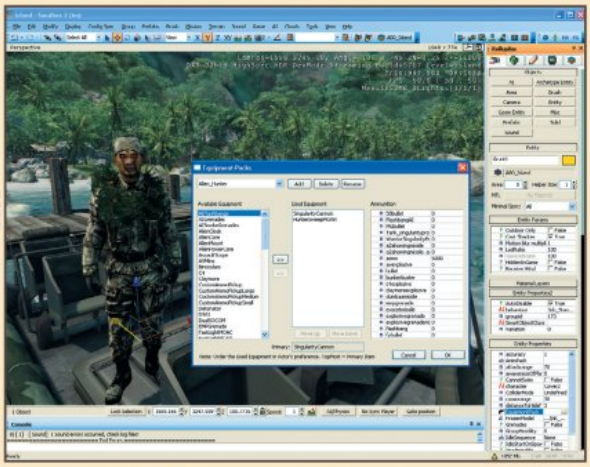
ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

На панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите во вкладку **Objects** (первая по счету) и в поле **Objects** щелкните по кнопке **Entity**. В поле браузера компонентов (**Browser**) раскройте каталог **AI** и выберите из списка элемент **Grunt** (**AI/Grunt**). Чтобы поместить объект на уровень, ухватитесь за него мышкой с зажатой левой кнопкой и перетащите компонент в окно 3D-вида — на уровне появится моделька корейца.

Пока персонаж ничего не умеет — ни бегать, ни стрелять, ни патрулировать игровую территорию, — стоит как истукан, слегка переминаясь с ноги на ногу. Чтобы заставить NPC перемещаться по карте, выберите пункт меню **AI/Generate all navigation**, редактор автоматически сгенерирует несколько маршрутов перемещения. Позаботимся об инвентаре солдата — заполним рюкзак NPC необходимым снаряжением.

Выделите персонажа, на панели **RollupBar** в свитке **Entity Properties** щелкните по кнопке с символом многоточия напротив комментария **EquipmentPack** — активируется окно редактирования инвентаря. Пополнение «походного мешка» NPC производится в несколько этапов: определение базового пака вооружения, редактирование содержимого набора, правка параметров амуниции (количество боеприпасов). Первым делом выберите произвольный пак снаряжения из раскрывающегося списка напротив кнопки **Add**, например **NK_Hurricane**, компоненты из выбранного вами набора автоматически подгрузятся в блок **Used Equipment**.

Можно включить в список необходимые компоненты из поля **Available Equipment**, скажем, добавить в инвентарь какое-нибудь эффективное оружие — гаусс-винтовку, ядерное оружие или что-то еще. Для этого выделите произвольную строку из списка **Available Equipment** в левой части окна **Equipment-Packs**, например **GaussRifle** или **TACGun**, и кликните по кнопке **>>**. Новый элемент будет перенесен в группу используемых объектов. Чтобы исключить компонент из списка используемых орудий, выделите его в блоке **Used Equipment** и щелкните по кнопке **<<**.



Наполняем походный рюкзак корейского солдата необходимым снаряжением.

Когда закончите снаряжать персонажа, отредактируйте характеристики из категории **Ammunition**, которые определяют количество боеприпасов. Нажмите кнопку **Ok**, изменения будут сохранены, и редактор инвентаря закроется. Чтобы внесенные изменения вступили в силу, перейдите в свиток **Entity: Grunt** на панели в правой части редактора и щелкните по кнопке **Reload Script**.

НА ПОЛЕ БОЯ

Переключитесь в режим игры (**Ctrl+G**) и сразитесь с созданным персонажем. Бегает? Стреляет? Дерется? Отлично. Движемся дальше, приступаем к редактированию основных параметров NPC. Выделите модельку подопытного персонажа на карте, кликнув по ней левой клавишей мышки. Затем на панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите в свиток **Entity Properties**. В нем содержатся основные характеристики персонажа — скорость реакции, меткость, схема поведения, внешность.

Разберем предназначение основных атрибутов. Параметр **Accuracy** определяет точность стрельбы персонажа. Чтобы поменять уровень сложности игры, достаточно увеличить или уменьшить значение данной характеристики. Если установить данному атрибуту нулевое значение, все враги превратятся в туповатых зомби, сражаться с которыми совсем неинтересно: даже стреляя по вам в упор, они будут постоянно промахиваться. Если хотите превратить Crysis в военный симулятор типа **Armed Assault**, смело выкручивайте значение на максимум.

Следующая интересная настройка — **Attack_range** — задает расстояние, на котором NPC может атаковать главного героя и других персонажей, например инопланетян (значение указано в метрах). Активировав атрибут **CannotSwim**, вы лишите персонажа возможности плавать, по умолчанию эта опция отключена. Параметр **Character** отвечает за алгоритм поведения NPC на поле боя (модель искусственного интеллекта). Всего в Crysis таких схем около 40. Для выбора произвольной модели поведения проделайте следующие нехитрые манипуляции. Щелкните по кнопке с символом многоточия напротив комментария **Character**, после чего в открывшемся окне **AI Characters** выберите произвольную запись из списка — например, **Sniper**. Если вы водрузите флажок рядом с комментарием **Grenades**, NPC сможет применять гранаты во время боя.

Чтобы изменить внешность NPC, выделите строку **Model** в свитке **Entity Properties**, щелкните по кнопке с изображением папки напротив комментария **Model**, в открывшемся окне укажите полный путь к нужной игровой модели из каталога

Game/Objects/Characters. Наибольший интерес для нас представляют следующие папки: **/Alien** (инопланетные субстанции и отдельно взятые конечности пришельцев), **/Animals** (животные — птицы, крабы, лягушки, акулы, черепахи) и **/Human** (люди — гражданские, бойцы американской армии, корейцы, ученые, археологи).

Атрибут **NanoSuit** передает игровому движку информацию о том, облачен ли NPC в защитный нанокостюм или нет. Настройка **Reaction** определяет скорость реакции персонажа. Характеристика **Health** из поля **Damage** (расположена в этом же свитке) отвечает за базовый уровень здоровья (энергии) NPC: чем больше значение, тем сложнее игроку разделаться с неприятелем. Если оригинальная игра показалась вам слишком сложной, понизьте значение данного параметра примерно на 1/3. Если хотите сделать персонажа бессмертным, поставьте флажок напротив пункта **NoDeath** (чтобы значение параметра стало **True**) в поле **Damage**. Когда отредактируете все интересующие вас параметры, загляните в свиток **Entity: Grunt** на панели **RollupBar** и щелкните по кнопке **Reload Script**, чтобы правки вступили в силу.

Добавление на карту инопланетных существ (проживают в директории **AI/Aliens**) и гражданских (**AI/Civilian**), а также редактирование их параметров производится аналогичным образом.

ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ

Для блокирования передвижения NPC и транспортных средств, управляемых компьютерными соперниками, по определенным участкам ландшафта, например по возвышенностям и низменностям, применяются так называемые зоны непроходимости. Чтобы добавить их на карту, выполните следующие действия. Перейдите на закладку **Objects** на панели **RollupBar** в правой части редактора и кликните по кнопке **AI**. В появившемся свитке **Object Type** щелкните по кнопке **ForbiddenArea**. Активируйте окно 3D-вида и кликните по произвольному участку на карте левой кнопкой мышки, определив тем самым контрольную отметку, с которой начнется формирование замкнутой ломаной линии (в виде треугольника, прямоугольника или многогранника).

Обозначьте щелчками левой клавиши мышки еще несколько контрольных отметок, по ним пройдет ломаная линия, очерчивающая границы запретной зоны. Чтобы завершить создание компонента, щелкните дважды левой кнопкой мышки по нужному фрагменту игровой территории. Положение контрольных отметок можно изменить в любой момент, для этого перейдите в окно перспективы и щелкните по созданному объекту (зоне) левой кнопкой мышки (для выделения). Затем на панели **RollupBar** в правой части редактора загляните в свиток **Shape Parameters** и щелкните по кнопке **Edit Shape**, чтобы активировать режим изменения формы ломаной линии.

Положение каждого чекпойнта редактируется следующим образом. Ухватитесь за него левой кнопкой мышки и передвиньте манипулятор на новое место. При необходимости вы можете поэкспериментировать с настройками в свитке **ForbiddenArea Params** — к примеру, изменить ширину (**Width**) или высоту зоны (**Height**).

МАРШРУТЫ ДВИЖЕНИЯ

Для нормального перемещения NPC по уровням Crysis необходимы вейпойнты — специальные контрольные отметки, которые задают маршрут следования. Вейпойнты обязательно должны присутствовать в замкнутых локациях (пещеры, здания, инопланетные корабли), а также в местах сосредоточения большого числа различных построек. По умолчанию персонажи могут ориентироваться лишь на открытых игровых территориях — бродить по джунглям, карабкаться по горам, бегать по полям и лугам. Очутившись в любой нестандартной зоне, NPC начинает судорожно перебирать ногами, топтаться на месте, пытаться проломить препятствие головой. Причина банальна — отсутствуют алгоритмы огибания препятствий.

Поучимся добавлять одиночные вейпойнты на карту и соединять их между собой. На панели **RollupBar** переместитесь во вкладку **Objects**. В поле объектов щелкните по кнопке **AI**, выберите из списка **Object Type** компонент **AIPoint** и поместите его на карту. Аналогичным образом добавьте на карту еще несколько вейпойнтов, простраивая четкий маршрут движения.

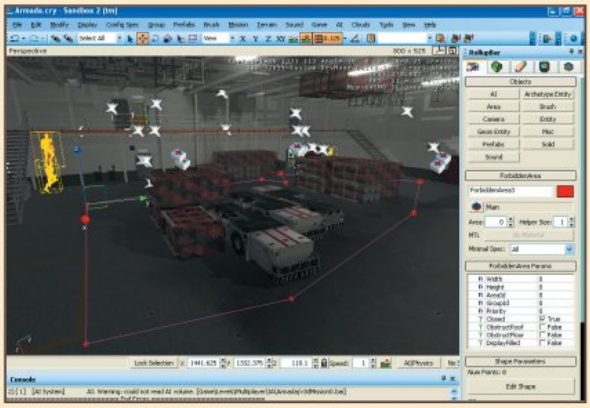
Чтобы сформировать полноценную маршрутную сетку, необходимо последовательно соединить путевые узлы между собой. Связь между двумя соседними путевыми отметками налаживается следующим образом. Выделите любой вейпойнт, на панели в правой части Sandbox 2 зайдите в свиток **AIPoint Parameters** и щелкните по кнопке **Pick**. Активируйте окно 3D-вида и кликните левой клавишей мыши по второму путевому узлу. Если вы все сделаете правильно, то увидите, что между первым и вторым чекпойнтом появится тоненькая линия голубого цвета. Это и есть траектория движения для NPC.

Для изменения типа вейпойнта проделайте следующие действия. Выделите необходимую путевую отметку, перейдите в свиток **AIPoint Parameters** на панели в правой части редактора и активируйте нужную опцию в поле **Type**, например **Exit-Only**. Обычно при создании маршрутных сеток применяются вейпойнты трех типов — **Waypoint** (стандартный путевой узел, используется для создания основной траектории движения), **Hide** (вейпойнты, в зоне которых могут прятаться NPC в случае опасности), **Entry/Exit** (точки входа/выхода, используются для того, чтобы персонажи могли забегать внутрь различных зданий).

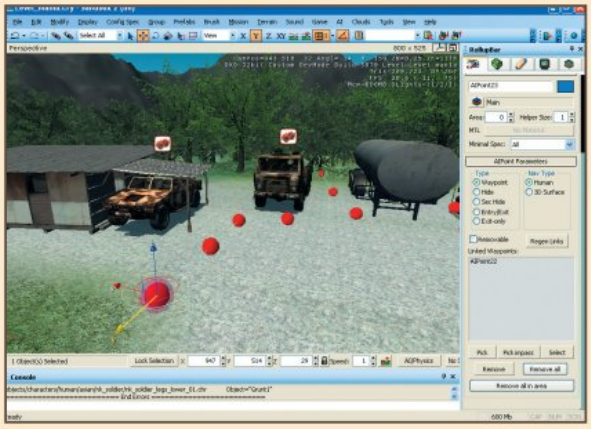
■ ■ ■

На этом наше знакомство с Sandbox 2 завершается. Знаний, полученных вами из цикла «Кризисное редактирование», вполне достаточно, чтобы смастерить красивую мультиплеерную или сингловую карту.

К сожалению, за бортом осталась очень сложная и интересная тема — написание игровых миссий. Поэтому на DVD одного из ближайших номеров «Игромании» мы опубликуем подробную статью, где расскажем о создании триггеров, написании скриптов, а также приведем ряд конкретных примеров: научим NPC использовать транспортные средства и передвигаться к заданным отметкам на карте. ■



Компоненты типа ForbiddenArea позволяют ограничить перемещение персонажей по некоторым участкам игровой территории.



Красные кубики — вейпойнты, а фиолетовая линия — путь следования NPC.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЭДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

ТЕХНОЛОГИИ НА ГРАНИ

ИНСТРУМЕНТ: CrazyBump beta 7.6

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **CrazyBump** — утилита, с помощью которой можно создавать карты смещения, рельефа, нормалей, зеркальных бликов и многие другие. Если выражаться проще, то программа позволяет сделать абсолютно плоскую фигуру объемной за счет цветовых масок.

Для тех, кто не очень разбирается в упомянутых выше технологиях, проведем небольшой ликбез. Карты нормалей (**Normals**) используются для имитации высокополигональности, то есть моделька из, допустим, 5000 полигонов начинает выглядеть как будто в ней все 100 000. Подавляющее большинство современных 3D-движков поддерживает карты нормалей.

Карты смещения (**Displacement**) позволяют придать объем обычному двумерному изображению, скрыть угловатость форм, снизить грубость каркаса. Ну и, наконец, маски **Specular** и **Occlusion** применяются для придания материалу блеска и отражающих характеристик.

Вернемся к CrazyBump. Программа часто применяется при разработке высокотехнологичных компьютерных игр (например, **Crysis**), моделировании персонажей, в ландшафтном и архитектурном дизайне. Ее используют ведущие дизайнеры, художники и моделлеры.

Безусловно, есть и другие похожие утилиты, но у CrazyBump очень удобный интерфейс, ее легко освоить, а главное — настройке поддается огромное число параметров цветовых масок, то есть, к примеру, карты рельефа можно настроить очень точно, да еще и смешать несколько карт друг с другом (микшер прилагается).

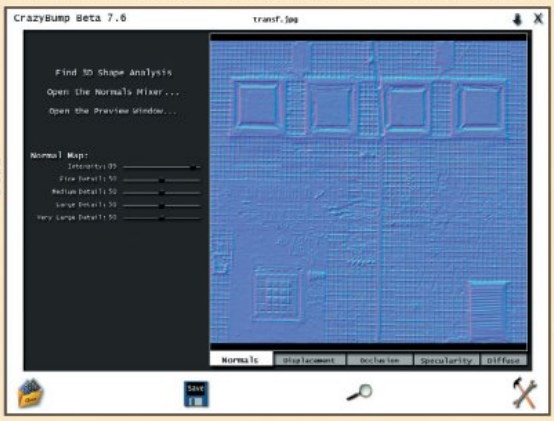
В настоящий момент CrazyBump находится на стадии бета-тестирования и распространяется бесплатно: самое время для модостроителей взять ее на вооружение, а то не ровен час разработчики переведут утилиту на платную основу.

Впрочем, недостатки тоже имеются. Примерно один-два раза в месяц вам придется скачивать увесистые обновления (где-то по 30 Мб каждое). В противном случае по истечении определенного срока, установленного разработчиком, программа перестанет запускаться на вашей машине. Кроме того, CrazyBump поддерживает только графическую библиотеку **Direct3D** (**DirectX 9**).

ПРАКТИКА: Давайте поучимся создавать бампы, нормали и другие текстурные карты в CrazyBump. Запустите программу и щелкните сначала по кнопке **Open**, а затем — **Open Texture from file**. В появившемся окне укажите полный путь к подопытному изображению (подойдет даже обычная цифровая фотография) и нажмите **Открыть**. Подождите несколько секунд, пока CrazyBump сгенерирует карты нормалей, смещения и другие цветовые маски. В зависимости от размера выбранного арта и быстродействия вашего компьютера эта операция может занять от нескольких секунд до нескольких минут.

Когда генерация текстур закончится, окно ожидания исчезнет и появится главная рабочая форма с кнопками для открытия и сохранения, поля параметров, а также текстурные вкладки. На переднем же плане окажется окно предпросмотра (**CrazyPreview**) с простенькой 3D-моделью, на которую нанесен выбранный вами арт и все текстурные карты.

Масштабирование картинки выполняется колесиком мышки. Поворот геометрии — при помощи мыши с зажатой правой кнопкой. Чтобы включить режим отображения основной текстуры (базовой картинки), а также карт окклюзии, щелкните левой клавишей мышки по кнопке **Options** в левом нижнем углу просмотрщика и в выпадающем меню поставьте галочки напротив пунктов **Diffuse Texture** и **Ambient Occlusion**. При необходимости вы можете заменить модельку, используемую по умолчанию (куб), на цилиндр или подгрузить в программу 3D-каркас собственного производства (утилита поддерживает пять популярных форматов — **OBJ**, **DAE**, **ASE**, **ASK**, **X**). Для этого кликните по кнопке **Cube** в правом нижнем углу окна CrazyPreview и в контекстном меню выберите пункт **Cylinder** (цилиндр) или **Custom Mesh** (сторонний объект).



CrazyBump — настоящая кузница текстурных карт. Всего несколько кликов — и маска готова. Просто, быстро, удобно, а главное — совершенно бесплатно.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игрострой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игростроевца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

С навигацией разобрались, теперь давайте посмотрим, как менять параметры масок. Закройте окно предварительного просмотра, перейдите на одну из закладок в правой области приложения — например, **Normals** (для правки параметров карты нормалей). Рассмотрим предназначение основных атрибутов из блока **Normal Map** в левой части программы CrazyBump. Характеристика **Intensity** отвечает за детализацию текстуры. Чем выше значение, тем объемнее будет казаться форма, на которую натянута текстура. Атрибут может принимать как положительные, так и отрицательные значения (от **-99** до **99**). Настройки **Fine Detail**, **Medium Detail**, **Large Detail** и **Very Large Detail** задают уровень детализации обычных, средних, больших и очень больших элементов (трещин, выбоин, вмятин, выпуклостей, неровностей) на поверхности изображения. Параметры из четырех оставшихся секций (вкладки Displacement, Occlusion, Specularity и Diffuse) редактируются точно так же.

Чтобы сохранить полученные текстурные карты на жестком диске, проделайте следующие нехитрые действия. Щелкните по кнопке **Save** на панели в нижней части программы, после чего в выпадающем меню выберите пункт **Save All Textures** для экспорта всех цветовых масок или **Save_[Название_заданной_карты]**, дабы сохранить выбранную текстурную карту.

ВЕРДИКТ: В последнее время даже профессиональные разработчики подавляющее большинство масок создают в специализированных программах (исключение составляют маски ключевых персонажей). То, что в Adobe Photoshop придется рисовать вручную несколько часов, в CrazyBump можно сделать за несколько минут.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ТРОПА ВОЙНЫ

ИНСТРУМЕНТ: Visitor 3 Personal Edition

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Совсем недавно у всех поклонников Armed Assault появилась возможность создавать новые уровни и модели для игры. В прошлом вы-

пуске «Игрового редактирования» мы заострили ваше внимание на компактном моделлере от **Bohemia Interactive** — **Oxygen 2 Personal Edition**. Сегодня же разберем еще одну утилиту из состава официального модостроительского набора — редактор островов **Visitor 3 Personal Edition**. С его помощью можно создавать новые и редактировать оригинальные игровые локации **Armed Assault**: потратив пару месяцев, перенести действие игры в далекое будущее или смоделировать историческое сражение. Единственное ограничение — ваша фантазия.

К сожалению, новичков программа наверняка отпугнет несколько неудобным интерфейсом, высокой сложностью освоения и отсутствием генератора ландшафтов. Профессиональные же модмейкеры вряд ли будут оценивать Visitor 3 лишь по этим качествам, ведь главное — функциональность и стабильная работа, а с этим у редактора полный порядок.

ПРАКТИКА: Внешне программа практически не отличается от редактора карт **Operation Flashpoint**. Основное рабочее поле представлено окном 2D-вида, где отображается карта местности. В верхней части поселились панели инструментов и многочисленные каскадные меню. В нижней области Visitor 3 располагается строка состояния. Перемещение камеры в окне 2D-вида осуществляется при помощи мышки с зажатой правой кнопкой. Масштабируется картинка колесиком мыши.

Создание новых островов в Visitor 3 в чем-то напоминает работу в редакторе для **Titan Quest** и **Crysis**. Первым делом необходимо сформировать ландшафт местности, после этого затекстурировать этот самый ландшафт и в завершение — проложить дороги и добавить различные статические конструкции (мосты, вышки, водонапорные сооружения, укрепления и некоторые другие элементы). На создание небольшого уровня уйдет 5-6 часов.

ВЕРДИКТ: Единственный на сегодняшний день редактор уровней для Armed Assault. Жаль только, что освоиться в нем новичкам совсем непросто.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ОПЕРАЦИЯ «ИНТЕГРАЦИЯ»

ИНСТРУМЕНТ: ZAppLink 3

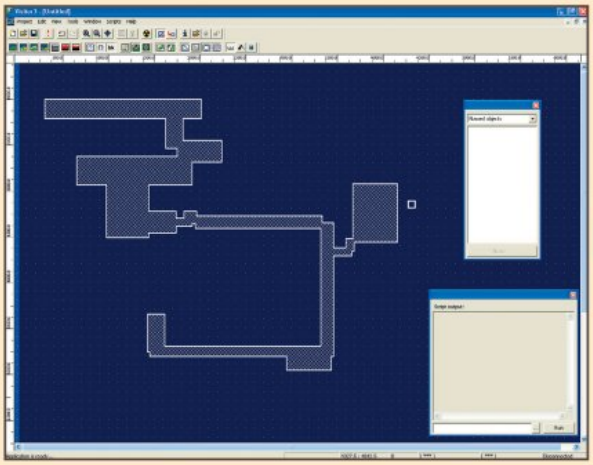
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **ZAppLink 3** — первый официальный плагин для **ZBrush 3**, он позволяет интегрировать 3D-моделлер с большинством двумерных графических редакторов, например с **Adobe Photoshop CS 3** или **CorelDraw**.

При помощи ZAppLink 3 можно создавать в двумерных редакторах ZBrush-слои, делать новые и менять уже существующие текстурные развертки для 3D-каркасов, выделять определенные фрагменты моделей, используя слои в «Фотошопе», вживую наблюдать за всеми изменениями.

Ко всему прочему, ZAppLink 3 еще и абсолютно бесплатен. Подробное руководство по установке и эксплуатации плагина проживает по адресу ***www.zbrush.info/docs/ index.php/ ZApp_Link***.

ВЕРДИКТ: Наконец-то налажена дружба между ZBrush 3 и редакторами двумерных изображений. А то, знаете ли, очень надоело пользоваться многоступенчатыми конвертерами.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



Создание новых карт для Armed Assault стало возможным лишь с появлением редактора Visitor 3 Personal Edition.

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

ZMODELER 2.1.0

Очень популярный среди отечественных модмейкеров редактор **ZModeler** обновился до версии 2.1.0. Коротко об основных изменениях. Во-первых, ликвидированы ошибки, возникающие при импорте/экспорте трехмерных каркасов, а также баги, проявляющиеся при работе с некоторыми модификаторами. Во-вторых, программа перестала выпадать на рабочий стол с ошибками и даже подружилась с **Windows Vista**. В-третьих, был отшлифован программный код ядра и некоторых модулей — новый ZModeler работает значительно быстрее, чем предыдущие билды (по самым скромным подсчетам производительность выросла в 1,5-2 раза).

CORSIX'S MOD STUDIO

В Сети появилась обновленная версия многофункционального программного комплекса **Corsix's Mod Studio**. Для тех, кто не в теме: это настоящая кузница модов для **Warhammer 40 000: Dawn of War** (а также его аддонов) и **Company of Heroes**. Corsix's Mod Studio позволяет править скрипты, работать с игровыми архивами, перерисовывать текстуры, редактировать схемы поведения NPC, подключать новые модели и звуковые файлы.

В свежем билде исправлены ошибки, возникающие при загрузке/сохранении **LUA**-скриптов, устранены баги, закравшиеся в конвертер **RGT**-файлов, добавлена опция предпросмотра игровых текстур непосредственно из редактора, полностью переписаны алгоритмы компиляции проектов, обновлены файлы локализации.

Также разработчики сделали легкий редизайн программы, ускорили ее и избавились от тяжелого недуга — вылетов в Windows при каждом удобном и неудобном случае. Во время тестирования нам не удалось обнаружить вообще ни одного бага. Отличная работа!

ОТВЕТНЫЙ УДАР

ИНСТРУМЕНТ: World in Conflict Mod Kit v2

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Поработав несколько месяцев в редакторе **WicEd**, модмейкеры пришли к выводу, что таких же сбалансированных и продуманных уровней, как в **World in Conflict**, им не сделать. Причина банальна — WicEd не позволяет создавать новые модельки, править скрипты, перерисовывать графику и добавлять новые звуки и музыкальные композиции. Знай себе делай шаблонную заготовку и набивай ее под завязку объектами.

Создатели игры пошли навстречу фанатам и выпустили куда более полный набор инструментов для изменения игры. В руки модостроителей попали практически все утилиты, которые использовались в процессе разработки. Речь идет о всевозможных игровых исходниках, просмотрщиках, компиляторах, экспортерах моделей и анимации. К тому же все это великолепие снабдили неплохими мануалами.

Хотите переделать физику? Не проблема. Нужно изменить поведение юнитов на поле боя? И это можно. Требуется добавить в игру 3D-модельки собственного производства? Это и вовсе просто. При должном старании у вас даже получится сделать на базе World in Conflict абсолютно новую игру. А если изучите исходные коды и примеры, то запросто сможете написать свои собственные моддинговые инструменты, которые по функциональности и удобству работы, возможно, заткнут за пояс официальный редактор.

Только будьте внимательны, вторая версия WicEd ставится исключительно на **1.1**-версию игры и с предыдущими итерациями несовместима.

ВЕРДИКТ: Когда выходят такие инструменты, начинаешь остро сожалеть, что созданную с их помощью игру нельзя продавать за деньги. А то как было бы здорово: сделать в WicEd какой-нибудь World in Conflict: Crysis Revenge и под шумок заработать на этом пару миллионов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

ИНСТРУМЕНТ: Autodesk 3DS Max 2008 Hotfix

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Компания **Autodesk** выпустила первую по счету заплатку для **3DS Max** образца 2008 года. Сервис-пак исправляет ровно две ошибки — повреждение **FIG**-файлов (вот уж действительно говорящее название), в которых хранится информация о скелете модели, и коварный баг в функции **Outline**, не позволяющий создавать и редактировать сплайны из двух и более вершин. На нашем диске вы найдете две версии патча — под 32- и 64-битные версии 3DS Max 2008.

Кстати, судя по количеству мелких недочетов, которые удалось выявить пользователям, в скором времени Autodesk разродится полноценным патчем для 3DS Max 2008, устраняющим все недочеты, как это было в случае с девятой редакцией.

ВЕРДИКТ: Странно, что Autodesk исправила две самых крупных ошибки в «Максе» только сейчас. Но, как говорится, лучше поздно, чем никогда.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

CALL OF DUTY ПО-РУССКИ

ИНСТРУМЕНТ: Call of Duty 4: Modern Warfare Mod Tools

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Прошли **Call of Duty 4** вдоль и поперек? Приелись местные декорации и действующие лица, даже трехметровые надписи на стенах больше не радуют? Хочется хоть какого-то разнообразия? Не беда! **Infinity Ward** оперативно выпустили полноценный инструментарий для моддинга игры. Наборчик получился увесистый (почти 600 Мб), но и возможности у него о-го-го какие. В состав **Call of Duty 4: Modern Warfare Mod Tools** вошло множество экспортеров моделей и анимаций, конвертеры, мощный редактор уровней **CoD4Radiant**, утилиты для работы с базами данных игры и множество других полезных инструментов.

С помощью CoD 4 Mod Tools вы сможете переписать модели поведения персонажей на поле боя, создать новое вооружение (правда, только на базе уже существующего), заменить звуки и музыку, модифицировать уровни игры. Впрочем, ограничиваться редактированием оригинала вовсе не обязательно. Инструментарий позволяет создать совершенно новую игру на основе Call of Duty 4 — с новыми локациями, моделями, транспортными средствами и, конечно, с новым сюжетом. Разумеется, на создание глобального мода даже у слаженной команды игростроевцев уйдет не один месяц, зато простенькое дополнение можно слепить буквально за неделю.

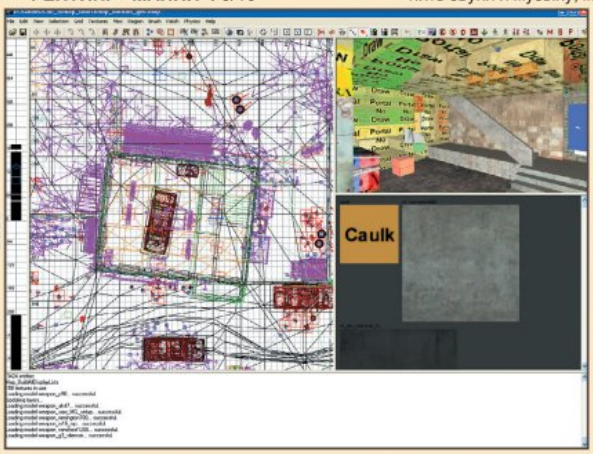
Чтобы игрокам было проще разобраться со всеми утилитами из набора, разработчики сработали на своем сайте раздел поддержки модостроителей — ***www.infinityward.com/wiki***. Здесь вы найдете массу полезной информации по созданию модов и дополнений для CoD 4. При желании можно внести свою посильную лепту в развитие онлайн-проекта — добавить уроки по работе в определенном редакторе или же изменить в лучшую сторону уже существующие статьи участников.

Энциклопедия уже сейчас очень большая, но, увы, довольно слабо структурирована. Даже для того, чтобы понять, какая утилита из Mod Tools за что отвечает, придется потратить много времени. Мы уже проделали эту работу за вас, поэтому основы читайте ниже по тексту, а за подробностями отправляйтесь на сайт.

ПРАКТИКА: Все утилиты для редактирования CoD 4 проживают в каталоге **\bin** с установленной игрой. Рассмотрим основные инструменты, входящие в набор.

Effects Editor. Компактная утилита для создания новых и редактирования уже существующих спецэффектов (взрывы, огонь, свечение, тряска камеры, затемнение экрана). Анатомия программы не похожа на строение других игровых редакторов. В левой части приложения располагаются окно 3D-вида, где осуществляется просмотр эффектов, и поле сегментов (содержит список составляющих заданного эффекта). Правая область редактора отведена под многочисленные вкладки и поля параметров. Перемещение камеры в окне перспективы производится при помощи мышки с зажатой правой клавишей. Для изменения угла наклона камеры достаточно передвинуть мышь с зажатой левой кнопкой. На освоение утилиты у вас уйдет не более 10-15 минут.

Maya plugins. Набор плагинов для **Maya**. Позволяет экспортировать созданные в редакторе 3D-контента модели и закрепленные за ними анимации (морфинг, вращение, движение по заданной траектории) в формат игрового движка. Моделируете в Maya и импортируете в CoD4Radiant. Если неплохо ладите с Maya, то запросто сможете наполнить мир игры новыми персонажами, архитектурными сооружениями, транспортными средствами и оружием.



При помощи CoD 4 Mod Tools можно сконструировать абсолютно новую игру на движке Call of Duty 4 — с новым сюжетом, декорациями, музыкальным сопровождением и действующими лицами.

World in Conflict Mod Kit позволяет модифицировать любые игровые детали — переписывать скрипты, править модели поведения NPC и графику.

ИНТЕРЕСНОСТИ

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Компания **Craft Animations** представила на строгий суд общественности обновленную версию инструментария **Craft Director Tools**. Это набор программ для скоростной анимации различных транспортных средств и создания небольших анимационных фильмов и интерактивных презентаций в **3DS Max**.

В качестве физического движка в Craft Director Tools используются модуль **Reactor**, встроенный в «Макс», а также небезызвестный физический ускоритель **AGEIA PhysX**. Управление транспортными средствами проходит в режиме реального времени при помощи горячих клавиш и мышки.

На официальном сайте (***www.craftanimations.com***) вы можете скачать триал-версию инструментов (включает в себя все 24 плагина и работает ровно 24 часа с момента активации демки). Здесь же вы найдете несколько мини-роликов, наглядно демонстрирующих возможности набора.

Я ТЕБЯ СЛЕПИЛА ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО

Состоялся релиз очередной итерации редактора 3D-контента **MakeHuman**. Данный графический пакет используется для скоростного моделирования и анимации персонажей (людей, монстров, инопланетных субстанций и других органических форм). В программу были вживлены уникальные модули **Tetra-parametric GUI components** и **The**

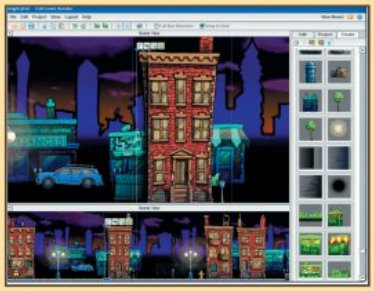
Natural Pose System для реалистичного моделирования мускулов, инструменты для быстрой окраски 3D-каркасов, мощный рендер-движок, а также удобный экспортер моделей в форматы **OBJ** и **COLLADA**, понятные большинству современных пакетов 3D-графики.

Из разряда мелких нововведений — обновленный интерфейс, возможность редактирования волосяного покрова, расширенная линейка модификаторов, встроенные модули для изменения уровня детализации объектов. Скачать последнюю версию MakeHuman можно по адресу ***www.dedalo-3d.com/download.php***.

2D-ИГРЫ СВОИМИ РУКАМИ

Важная новость для начинающих игростроевцев. Компания **GarageGames** выпустила очередную версию **Torque Game Builder**. Если не в курсе, то это самый настоящий конструктор для создания двумерных игр (аркад, квестов, пазлов).

Изменилась физика, добавлены новые спрайты и спецэффекты, вживлен шустрый рендер-движок и мощный инструментарий для создания пользовательских интерфейсов.



30-дневную триал-версию чудо-движка можно скачать с сайта ***www.garagegames.com/products/ torque/tgb***.

Настоятельно рекомендуем не проходить мимо: именно с таких программ для многих известных разработчиков когда-то начинался путь в большой геймдев.

ГОЛЛИВУД ОТДЫХАЕТ

Праздник для всех пользователей **Maya**. Совсем недавно состоялся релиз уникального плагина **Blast Code 1.6** для создания полностью разрушаемого окружения и реалистичных взрывов. Кстати, именно Blast Code использовался для просчета взрывов в **Half-Life 2: Episode Two** и фильме «**Трансформеры**», так что можете оценить его возможности. Все подробности на официальном сайте компании — ***www.blastcode.com***.

CoD4Radiant. Редактор карт. Утилита применяется для создания новых и редактирования оригинальных уровней CoD 4, импорта персонажей и техники, созданных в Maya, а также для моделирования несложных форм (зданий, мостов, укреплений, техники, растений). Основа мощного программного комплекса — старый добрый **Q3Radiant**. Отсюда — все вытекающие плюсы и минусы. Из достоинств — простота освоения, многофункциональность, удобство работы, отсутствие критических ошибок, приводящих к вылетам в Windows. Недостаток же у редактора только один, но серьезный — медленная компиляция уровней. Так что не удивляйтесь, если карта длиной в пару километров будет обрабатываться несколько часов.

При первом запуске редактор попросит вас указать путь к специальному файлу проекта **cod4.prj**. Данный документ проживает в директории **/bin** с установленной игрой. Дизайн, скажем так, классический. Несколько проекционных окон, отображающих уровень в разных плоскостях, удобная панель инструментов, библиотека текстур, линейка (используется для изменения высоты выбранного объекта), лог действий и строка состояния.

Буквально несколько слов о клавишах навигации в окне 3D-вида. Перемещение камеры по сцене осуществляется при помощи курсорных клавиш. Масштабирование картинки выполняется колесиком мышки. Для изменения высоты положения камеры используются клавиши **D** и **C**. Чтобы повернуть камеру на заданный угол, нужно переместить мышь с зажатой правой кнопкой.

Разработка новых уровней в редакторе тоже в меру стандартна. Создаете так называемый браш, преобразовываете заготовку в игровую комнату (команда **Selection\CSG\Hollow**), текстурируете полученный каркас, добавляете на уровень стартовую позицию игрока, а также всевозможные статические и динамические конструкции (бочки, столы, стулья, монстров, автомобили). Если нужно, можно сделать в одной из стен проход и присоединить к нему еще несколько залов.

CoD4 Compile Tools. Утилита предназначена для компиляции уровней, созданных в CoD4Radiant, в формат игры и их последующего подключения к Call of Duty 4. Также программу можно использовать для вызова основных игровых редакторов. Делается это так: щелкаете по кнопке **Applications** и нажимаете на кнопку с названием нужной утилиты.

Asset Manager. Редактор баз данных игры. Позволяет просматривать и редактировать записи, в которых содержатся данные о транспортных средствах (масса, скорость, сила трения, габариты), оружии (сила, радиус поражения, вес, скорострельность) и различных персонажах. Перед началом работы нужно подгрузить в редактор любой файл с расширением **GDT** из каталога **/source_data** с установленной игрой, иначе ничего не заработает.

ВЕРДИКТ: Ну что тут скажешь, прекрасный набор для модифицирования CoD 4. Жаль только, что в качестве редактора выступает несколько устаревший Radiant, но тут уж никуда не денешься, он определяется движком игры.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

VIVA ARTIFACTA!

СОСТАВНЫЕ АРТЕФАКТЫ ДЛЯ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Аддон **«Повелители Орды»** добавил в мир **Heroes of Might and Magic 5** массу новых артефактов. Но самое интересное заключается в том, что очень многие из них работают не только сами по себе, но и в связках с другими артефактами. К сожалению, идея составных магических предметов реализована, скажем так, не до конца. Составные артефакты не настолько мощные, чтобы геймеры тратили на поиск парных предметов много времени.

Сегодня мы исправим эту ошибку и создадим несколько парных артефактов, которые, будучи собраны вместе, усиливают свои способности в несколько раз.

ПО ОТДЕЛЬНОСТИ

Все параметры и графика игры сосредоточены в **pak**-файлах, по сути своей они являются самыми обычными zip-архивами. Самый большой из них — **data.pak**, в нем нас интересует директория **\GameMechanics\RefTables**, где находится файл **Artifacts.xdb** с настройками артефактов. Откройте файл в стандартном «**Блокноте**», его структура довольно проста и чем-то схожа с html-документом. Здесь вы найдете множество разделов под названием **item** — каждый из них (начинаясь строкой **<item>** и заканчиваясь **</item>**) отвечает за один конкретный артефакт (исключение составляет начальный, пустой, раздел — **ARTIFACT_NONE**). При этом в любом блоке имеется характеристика **ID**, задающая условное наименование чудо-предмета, и подраздел **obj**, содержащий основные параметры:

NameFileRef — ссылка (указывается в кавычках) на текстовый файл с названием артефакта.

DescriptionFileRef — указание на файл с описанием вещи.

Model — модель артефакта.

Type — тип артефакта. **ARTF_CLASS_MAJOR** — основной, **ARTF_CLASS_MINOR** — вспомогательный, **ARTF_CLASS_RELIC** — реликвия.

Slot — находясь в этом слоте (в инвентаре героя), вещь приносит пользу. **FEET** — ноги, **CHEST** — грудь, **FINGER** — палец, **SHOULDERS** — плечи, **NECK** — шея, **HEAD** — голова, **PRIMARY** — основной (оружейный) слот, **SECONDARY** — второстепенный (защитный), **MISCSLOT1** — карман, **INVENTORY** — рюкзак.

Icon — значок-изображение артефакта.

CostOfGold — стоимость предмета.

AIValue — ценность артефакта для героя, которым управляет компьютер.

В подразделе **obj** есть мини-блок **HeroStats Modif**, в нем собраны показатели, определяющие, какую прибавку (при отрицательных значениях — уменьшение) артефакт дает к базовым характеристикам героя:

Attack — нападение;

Defence — защита;

Knowledge — знание;

SpellPower — колдовство;

Morale — боевой дух;

Luck — удача.

Пора применить полученные знания на практике и создать новый артефакт на базе уже существующего. Сперва превратим малополезную, но дорогую реликвию под названием Принцесса Аэлина в ценный магический предмет. Для этого в последнем разделе файла **Artifacts.xdb** — **ARTIFACT_PRINCESS** — исправим значение атрибута **AIValue** на **1000**, **Attack** — на **-1**, **Knowledge** — на **2**, **Morale** — на **3**, **Luck** — на **2**.

Как видите, этот артефакт, существенно повышающий у героя сразу три характеристики, имеет довольно серьезный недостаток: он на единичку снижает атакующие способности героя. Но это еще не все — разработанному нами артефакту нужно присвоить новое имя. Зайдите в архив с файлом **texts.pak**, в котором прячутся все игровые тексты, описания артефактов находятся в папке **\Text\Game\Artifacts**. Каждому предмету отводится своя субдиректория с двумя файлами: **Name.txt** содержит название артефакта, **Description.txt** — описание.

Наша цель — подкаталог **\Princess_Aelina**. В находящийся там файл **Name.txt** впишите, например, такой текст (естественно, удалив исходный): *«Знак отваги»*, а в **Description.txt** — *«Увеличивает на +2 знание и удачу, на +3 поднимает боевой дух, но снижает на -1 нападение»*.

Цветок мага (новый артефакт, изготовленный на основе листка клевера) сам по себе ничего герою не дает. Но в сочетании с Волшебным ожерельем...

...образует Источник силы и здоровья, усиливающий ваши войска.

ВМЕСТЕ ОНИ СИЛА

Переходим на более высокую ступеньку артефактного ремесла — разберемся, как создавать сборные предметы. Первую новинку мы будем делать на основе вооружения людоеда (огра): его дубины и щита. Для начала понизим в блоках **ARTIFACT_OGRE_CLUB** и **ARTIFACT_OGRE_SHIELD** (файла **Artifacts.xdb**) значения характеристик **CostOfGold** и **AIValue** соответственно до **7000** и **1000**. Затем обнулим значение параметра **Attack** в первом из этих разделов и показателя **Defence** во втором.

Загляните в файл **DefaultStats.xdb** (каталог **\GameMechanics\RPGStats** внутри архива **data.pak**), содержащий основные параметры геймплея. Ближе к концу файла имеется блок **ArtifactSets**, описывающий все игровые артефакты. Участок кода, отвечающий за каждый отдельно взятый артефакт, начинается со строки вида **<Effect>X</Effect>**, где **X** — название раздела, к которому относится предмет.

Нас интересует раздел, открывающийся строчкой **<Effect>ARTFSET_EFFECT_DRAGONISH</Effect>**. Удалим из него часть содержимого, начиная со строки **<Artifacts>** и заканчивая **</CombinedIcons>** (включая эти строки). Вместо него поставьте текст, который идет после параметра **<Effect>ARTFSET_EFFECT_OGRES</Effect>** (опять же, нас интересует все от строчки **<Artifacts>** до **</CombinedIcons>**), то есть просто продублируйте код.

Перейдите в блок **ArtifactsSets EffectsConsts**, расположенный почти в самом конце файла **DefaultStats.xdb**, удалите из него семь строк, заключенных между атрибутами **<Dragonish_2_AllStats>1</Dragonish_2_AllStats>** и **<Dwarven_2_Creature_MagicProofPercents>40</Dwarven_2_Creature_MagicProofPercents>**. Единичку в первом блоке замените на **4**.

Новый артефакт нужно переименовать, для этого зайдите в директорию **\Text\Game\Artifacts** архива **texts.pak**. Наименования, содержащиеся в файлах **Name.txt** из подкаталогов **\Ogre_Club** и **\Ogre_Shield**, исправьте соответственно на *«Дубина Кочевников»* и на *«Щит Кочевников»*. Текст из файлов **Description.txt** исправьте следующим образом: в первом случае — *«Снижает инициативу всех существ в армии героя на -5%, но в паре с Щитом Кочевников дает суперэффект»*, во втором — *«Снижает инициативу всех существ в армии героя на -5%, но в паре с Дубиной Кочевников дает суперэффект»*.

Зайдите в папку **\GameMechanics\RPGStats\ArtifactSets** и в файле **Ogres_Name.txt** пропишите наименование артефакта, который получается из объединенных Дубины и Щита Кочевников. Пусть это будет просто *«Оружие Кочевников»*. В файле **Ogres_Desc2.txt** укажем эффект от этого предмета: *«Увеличивает все базовые характеристики героя на +4»*. Что же мы получили в итоге? Два слабеньких предмета, объединив которые можно получить необычайно мощный артефакт.

Создадим еще два вспомогательных артефакта на базе Четырехлистного Клевера и Ожерелья Победы. Снова открываем файл **Artifacts.xdb** и находим в нем блоки **FOUR_LEAF_CLOVER** и **NECKLACE_OF_POWER**. В обоих присвойте атрибутам **CostOfGold** и **AIValue** соответственно значения **2000** и **300**. В **FOUR_LEAF_CLOVER** придайте параметру **Slot** значение **INVENTORY**, а **Luck** — **0**; в **NECKLACE_OF_POWER** обнулите показатели **Attack** и **SpellPower**.

Зайдите в файл **DefaultStats.xdb** и в разделе **_EFFECT_OGRES** найдите строку **<Artifact>ARTIFACT_OGRE_CLUB</Artifact>**. Исправьте **ARTIFACT_OGRE_CLUB** на **FOUR_LEAF_CLOVER**, в находящейся чуть ниже **<CombinesAtBackpack>false</CombinesAtBackpack>** — **false** на **true** и, наконец, в **<Artifact>ARTIFACT_OGRE_SHIELD</Artifact>** — **ARTIFACT_OGRE_SHIELD** на **NECKLACE_OF_POWER**.

Удалите из блока **ARTFSET_EFFECT_OGRES** следующий подраздел:

```
<Item>
<HeroClass>HERO_CLASS_BARBARIAN</HeroClass>
<BonusDescFileRef href=»ArtifactSets/Ogres_Desc2_Barbarian.txt»/>
</Item>
```

Переходим к разделу **ArtifactsSets EffectsConsts**. В нем параметрам **Ogres_2_Creature_Attack** и **Ogres_2_Creature_HitPoints** задайте значение **6**. Осталось дать новым артефактам названия. Перебираемся в директорию **\Text\Game\Artifacts** архива **texts.pak**. В файлы **Name.txt** из подкаталогов **\Four_leaf_clover** и **\Necklace_of_power** вписываем, например, такие наименования: *«Цветок Мага»* и *«Волшебное Ожерелье»*, а в **Description.txt** — *«Вместе с Волшебным Ожерельем дает мощный магический эффект»* и *«Вместе с Цветком Мага дает мощный магический эффект»*. Текст в файле **Ogres_Desc2.txt** из папки **\GameMechanics\RPGStats\ArtifactSets** подредактируем так: *«Увеличивает нападение и здоровье всех существ в армии героя на +6»*. В файл **Ogres_Name.txt** поставим словосочетание *«Источник силы и здоровья»*.

Вот и готов прекрасный двойной артефакт, который получается из Цветка Мага и Волшебного Ожерелья. Предмет усиливает существ, находящихся в подчинении у вашего героя. Кстати, одна из составляющих — чудо-цветок — хранится в рюкзаке, не занимая драгоценные слоты.

■ ■ ■

Если захотите изменить иконки артефактов, отправляйтесь прямиком в каталог **\Textures\HeroScreen** (архив **data.pak**). Принцессе Аэлине соответствует файл **Princess.(Texture).dds**, Четырехлистному Клеверу — **Four_leaf_clover.(Texture).dds**, Ожерелью Победы — **Neclace_of_Power.dds**. Что касается текстур к моделям артефактов, то они собраны в папке **_(Model)\Artefacts** того же архива: клевер — **Four_Leaf_Clover-Four_Leaf_Clover.(Texture).dds**, дубина людоеда — **OgreClub-Ogre_Club.(Texture).dds** (**\H5Addon1**), щит людоеда — **OgreShield-Ogre_Shield.(Texture).dds** (**\H5Addon1**). Все игровые текстуры записаны в формате **dds**, который легко сконвертировать в **tga** с помощью набора утилит **DXT Tools** (находится на нашем диске в разделе «Игрострой»). ■

Имея в распоряжении сборный артефакт Оружие кочевников, справиться с превосходящими силами противника становится куда проще.

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Скажите, есть ли какая-нибудь разница в создании реалистичных карт для C&C 3 и, например, уровней с фэнтезийным окружением? У меня уже есть опыт создания уровней по мотивам Второй мировой, а сейчас я хочу сделать карту с намеком на WoW, поэтому сразу хочу прояснить все тонкости.

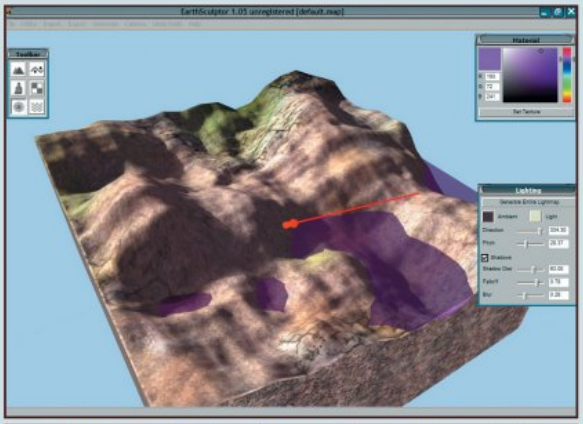
Создавать sci-fi-карты для RTS проще, чем реалистичные.

Вопрос, мягко говоря, непростой. Вроде бы принципы создания фэнтезийных и реалистичных карт ничем не отличаются, но при этом на каждой стадии работы есть свои особенности и подводные камни. Приведем простой пример. При создании реалистичных карт для **Tiberium Wars** необходимо уделять максимум внимания проработке ландшафта, выбору текстур и расстановке объектов. Зачастую приходится разыскивать подробные карты местности, создавать вручную фотореалистичные тайл-текстуры, собирать достоверную информацию об определенных сражениях. Согласитесь, если вы соберетесь моделировать, скажем, блокаду Ленинграда, то хочешь не хочешь, а придется копаться в исторической литературе, смотреть кинохроники, выискивать карты города и его окрестностей того времени, изучать, как наступали немецкие войска, как ополчение Ленинграда строило укрепления, как контратаковала советская армия...

Увлекательно? Бесспорно. Но разработка таких карт отъедает очень много времени и сил. Да и среди геймеров знатоков истории, поверьте, хватает. Они не простят и малейшей ошибки. Даже если геймплей будет увлекательным, а дизайн уровня превосходным, стоит ошибиться в мелочи — и пиши пропало. Относительно недавно наткнулись в интернете на модификацию, моделирующую битву на Курской дуге. В брифинге значилось, что сражение произошло в 1999 году. Казалось бы, очевидно, что это банальная невнимательность автора: ну не заметил он, что год нужно еще в одном ini-файле поправить. А в результате на форумах об уровне появляются лишь негативные отзывы, каждый считает своим долгом обратить внимание на ошибку и занизить оценку неплохой в общем-то разработке.

Другое дело — карты про далекое-далекое будущее или что-то вымышленное. Никаких реальных событий, строений, локаций. Сплошная фантазия. Игроки могут поругать разве что дизайн уровней и общую несбалансированность. Но даже тут можно попытаться отстоять свою позицию, сказав, что так, мол, и было задумано.

Сделал несложную карту в утилите EarthSculptor, о которой вы недавно писали. Когда дело дошло до расстановки источников света, то у меня ничего не получилось, я не нашел в редакторе ни одного светильника. Где они запрятаны?



«Лазерная указка» на скриншоте — единственный источник света в EarthSculptor.

Вы совершенно верно заметили, в EarthSculptor практически отсутствуют источники света. Никаких ламп, фонарей и прочих осветительных приборов на уровень добавлять не нужно. Все намного проще. Вот краткое руководство к действию. На панели в правой части редактора щелкните по кнопке **Lighting**. Вы увидите, что в окне 3D-вида появится некое подобие лазерной указки. Направьте исходящий из нее луч при помощи мышки с зажатой левой кнопкой на ту область ландшафта, которую хотите осветить.

Для изменения местоположения «светильника» используйте курсорные стрелки на клавиатуре. При необходимости вы можете поэкспериментировать с настройкой параметров освещенности сцены на панели **Lighting** в правой части программы. Например, изменить цвет лампы (атрибут **Light**), увеличить/уменьшить прорисовку теней (**Shadow Dist**) или повысить/понизить степень размытия (характеристика **Blur**).

К сожалению, при помощи указки практически невозможно добиться сложного освещения. Если вам нужно, чтобы какая-то часть уровня была подсвечена с двух, трех и более точек, то придется загрузить уровень из EarthSculptor в какой-нибудь другой трехмерный редактор (например, в 3DS Max) и работать с освещением уже через него.

Помогите написать скрипт для NWN 2, который бы выполнял проверку на нахождение вражеского NPC вблизи главного героя на заданном расстоянии.

Запросто. Запустите официальный редактор уровней для NWN 2, создайте в нем новый скрипт и вживите в него следующую команду:

gc_is_enemy_near (float fRadius = 20.0, int iSight = 0)

Параметр **fRadius** определяет радиус сферы, в пределах которой выполняется проверка.

Вопрос месяца

Существуют ли у нас в России или за рубежом школы или вузы, которые готовят специалистов в области 3D-моделирования, анимации и разработки игр? Родители хотят отправить меня учиться на юриста, но я совершенно не хочу осваивать эту специальность. Я очень серьезно увлекаюсь компьютерными играми и планирую стать разработчиком. Больше всего интересует трехмерное моделирование.

Разумеется, такие учебные заведения существуют — как на Западе, так и у нас в стране. При этом за рубежом их, конечно, значительно больше и популярность год от года у них только растет. Приведем лишь несколько примеров наиболее известных вузов, в которых можно получить образование по, скажем так, смежной с геймдевом специальности.

В Торонто (Канада) находится **Centennial College**. Напрямую разработке игр в нем не учат, зато имеется факультет компьютерной анимации (Digital Animation), где готовят прекрасных специалистов в области 3D. Получив диплом и пройдя стажировку прямо на базе колледжа, можно без проблем устроиться в крупную игровую компанию или трехмерщиком в какую-нибудь фирму, занимающуюся созданием спецэффектов. Сразу предупреждаем, что удовольствие это платное (вне зависимости от того, как вы сдали экзамены): за 8 месяцев обучения с вас попросят $16 тыс., в стоимость, кстати, входит предоставление места в общежитии.

Если еще года два назад попасть в Centennial College было довольно просто, то сейчас желающих заполучить диплом компьютерного аниматора резко прибавилось и в очередь надо записываться приблизительно за год. Да еще и экзамены очень сложные сдавать — заковыристость вопросов с каждым новым выпуском растет.

В городе Орландо, США, располагается еще один известный колледж с геймдев-уклоном — **Full Sail**. Акцент там делают в первую очередь на изучение больших пакетов 3D-графики (3DS Max и Maya) и различных языков программирования (профилированный — C++). Вообще, Full Sail мало похож на колледж, это скорее объединение профессиональных студий программирования, анимации и моделирования. За время обучения студентов прогоняют по 60 специальностям. Если прилежно учиться, то можно стать обладателем диплома игрового дизайнера, разработчика компьютерных игр или компьютерного аниматора. Несколько неприятный факт — обучение ведется на компьютерах Apple. Учат ровно один год, после этого выдают диплом и коленкой под зад отправляют в открытое плавание.

Опять же в Канаде, в Ванкувере, расположен **DigiPen Institute of Technology**. Это первый институт, который начал выпускать специалистов по компьютерным играм. Это, пожалуй, главная фабрика девелоперов в мире. Готовят по двум специальностям — 3D-моделирование и программирование игр. Обучение длится целых 4 года, стоит все это счастье порядка $50 тыс. Есть и укороченный двухлетний курс, он обойдется в $35 тыс. Вот только поступить в институт ох как непросто. На 300 учебных мест каждый год претендует несколько тысяч потенциальных абитуриентов, обычно конкурс бывает 15-17 человек на место.

Помимо перечисленных учебных заведений, неплохое образование по специальности 3D-моделирование можно получить в Художественном институте (**The Art Institute**) и в **The Guildhall at SMU** (оба института находятся в США). И там, и там учат около полутора лет. В последнем, кстати, можно получить образование по специальностям «разработчик программного обеспечения» и «дизайнер уровней».

Ну и в завершение разговора пару слов о том, где учат у нас в стране. Напрямую, к сожалению, не учат практически нигде, а вот смежные специальности вполне можно освоить. Например, программирование хорошо преподают в МГУ им. Ломоносова на факультете вычислительной математики и кибернетики. На работу после МГУ устроиться относительно просто, факультет поддерживает связи с **Intel**, **Microsoft**, **IBM**, **Samsung** и многими другими компаниями.

Еще можно заглянуть в питерский **СПбГ ИТМО** (Санкт-Петербургский государственный институт информационных технологий, механики и оптики), где готовят специалистов в области интернет-технологий и программирования. Желающим получить специальность «художник-дизайнер компьютерной графики» стоит попытаться поступить в **Университет кино и телевидения** (Санкт-Петербург) или даже прямиком во **ВГИК** (Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова), где специальность режиссуры подразумевает изучение анимации и компьютерной графики.

На самом деле только на перечисление западных вузов можно с легкостью потратить 3-4 журнальные страницы, мы упомянули лишь о главных. Если хотите узнать побольше, можете заглянуть на ***http://3dlinks.com/info_schools.cfm***, где собран большой перечень учебных заведений (при этом все 3D-школы распределены по странам), которые готовят профессиональных моделлеров и аниматоров. Ну а захотите подробностей, пишите нам на игростройщик, мы сделаем отдельную статью на эту тему.

Санкт-Петербургский университет кино и телевидения. Не смотрите на реликтовый антураж, учат здесь хорошо.

Мэтры западного игростроя, которые принимали самое непосредственное участие в разработке учебной программы The Guildhall at SMU. Слева направо: Дэвид Наджаб, Ричард «Levelord» Грей, Джон Ромеро, Пол Джеквейс, Том Холл и Питер Рад.

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛИ ИГРЫ

КТО И КАК ПРИДУМАЛ ЭЛЕКТРОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Артур Карлов

С изобретением телевизора человек не раз задумывался о возможности управлять картинкой на его экране, научиться каким-то образом взаимодействовать с шайтан-ящиком. Примерно такие же вопросы волновали в 50-х годах прошлого века молодого телеинженера Ральфа Баера, одного из первых специалистов в этой сфере. Работая в **Loran Electronics**, Ральф в свои 29 лет экспериментировал с отображением на экране телевизора различных фигур и был близок к изобретению первой электронной игры. Но в том далеком 1951 году его замыслу не дано было осуществиться. Главный инженер Loran Сэм Лэков отказался от внедрения дополнительных схем в телевизоры, и в результате изобретение первой видеоигры для домашнего телевизора было отложено на 15 лет.

Физики шутят

Спустя год после неудачи Баера, в 1952 году, основные события истории игр перенеслись через Атлантический океан, в Британию. Именно там, в стенах Кембриджского университета, ученый Артур Дуглас защитил диссертацию по взаимодействию человека с компьютерной техникой и приложил к ней небольшую демонстрацию — игру OXO, Tic-Tac-Toe (обычные «крестики-нолики» по-нашему). Играть в нее можно было только на университетском компьютере EDSAC, где изображение создавалось посредством лучей катодов, да и игрой ее можно было назвать лишь с большой натяжкой.

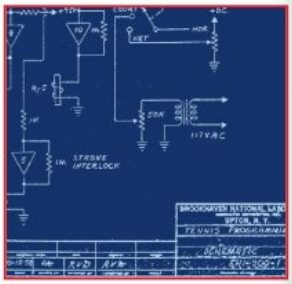
Официально же первая компьютерная игра появилась в 1958-м, называлась она **Tennis for Two**. Да-да, это тот самый теннис, где есть две вертикальные палочки по разным краям экрана, а между ними летает квадратик-мяч. Изобрел эту легенду физик Уильям Хигинботэм, один из создателей атомной бомбы, высокопоставленный сотрудник Брукхейвенской Национальной лаборатории (в основном там ведутся исследования в области ядерной физики). Хигинботэм любил теннис и был преданным фанатом науки, а какой физик в 50-е не баловался с осциллографом? Уилл решил продемонстрировать семье и гостям лаборатории чудеса науки и за три недели смастерил игру и пульт управления. В том «Теннисе» не было «ракеток», была лишь «сетка» — вертикальная линия посреди экрана. Управление осуществлялось посредством пульта с двумя кнопками: «налево» и «направо». Когда шарик достигал одного из краев экрана, нужно было нажать соответствующую клавишу, чтобы послать его обратно. Игра произвела дикий фурор среди сотрудников лаборатории, и они, наплевав на атомные бомбы, которыми занималась лаборатория, выстраивались в очередь, чтобы поиграть в игру Уилла.

Ядерщик-теннисист Уильям Хигинботэм фактически изобрел Pong еще в конце 50-х, но не придал этому значения и не запатентовал свое открытие. В итоге лавры первооткрывателя отхватил Ральф Баер.

Впрочем, подобный беспредел продлился совсем недолго, потому как игры играми, а наука важнее. Скоро Хигинботэму понадобился обратно его осциллограф, и он разобрал свое устройство. Разобрал и даже не запатентовал свою идею — как настоящий ученый он посчитал, что ничего особенного не изобрел. Если бы он только знал, что его увлечение электронным теннисом положит начало целой индустрии!

Следующий чекпойнт в истории игр датирован 1961 годом. В том году компания студентов Массачусетского технологического института во главе с 25-летним Стивом Расселом создала первую игру для универсальной ЭВМ — **Spacewar!**. Она же стала первой игрой с мультиплеером —

Стив Рассел, автор игры Spacewar!, упорно фотографируется только со спины — что полвека назад (правая фотография, он там крайний слева), что сейчас.



Первое электронное игровое устройство — вживую и в схемах.

Ральф Баер — не коренной американец, он родом из Германии, откуда сбежал из-за нацистских чисток.

в ней человеку приходилось сражаться с себе подобным, а не с машиной. Тогда для этих целей был использован институтский компьютер PDP-1. Ребята из команды Стива были большими поклонниками научной фантастики, поэтому в их игре надо было управлять звездолетом и пытаться уничтожить корабль противника с помощью ракет, подверженных влиянию гравитации (!). В Spacewar! был даже красивый (по тем временам) звездный фон. Вся продвинутая в техническом смысле и имеющая доступ к ЭВМ студенческая братия Америки подсела на Spacewar!. Но Рассел тоже не стал патентовать свое изобретение, поскольку считал его просто развлечением, тем более что ЭВМ тогда были безумно дорогими и малодоступными. А Spacewar! стала одной из самых скачиваемых программ в тогдашней сети ARPAnet.

Волшебные телевизоры

Как вы понимаете, все эти игры и изобретения были весьма специфичны и, конечно, никак не могли охватить широкую аудиторию. Все изменилось в 1966-м, когда солнечным летним днем во время делового визита в Нью-Йорк главный инженер **Sanders Associates** Ральф Баер вернулся к мыслям о создании игр, в которые можно было бы играть на обычном телевизоре, коих к тому моменту только в США насчитывалось 40 млн. Сидя на ступеньках нью-йоркского автовокзала в ожидании коллеги, Баер набросал на четырех блокнотных листах план-схему игровой видеоприставки для телевизора. Произошло это 1 сентября 1966 года, а уже через пять дней начались работы над консолью.

Поскольку Sanders занималась производством электроники для военных, Ральф мог пользоваться их средствами настройки и помощью подчиненных в обмен на обещания приспособить систему для нужд Пентагона. В конце года инженер получил первое финансирование в размере $2500. К тому моменту среди игр уже сформировались протожанры: «преследование» (смысл в преследовании точки одного цвета точкой другого), «спортивные игры», «на смекалку», «на скорость» и т.д. Тогда все это называлось «ТВ-игры».

В первой половине 1967-го Баер придумал еще один тип — игры-тесты. Для них специально был придуман новый инструмент — фоторучка, которую следовало направлять на участок экрана с правильным ответом. На нее бы получен первый патент Баера.

К маю того же года появились рабочие версии пяти игр: «Насос», «Пожарные», «Угадай цвет», «Рулетка», «Гонки». Первой новой игрой был «Насос». Фактически это был аналог перетягивания каната, а обратная связь осуществлялась посредством ожесточенного стучания по одной клавише. Кстати, уже тогда все схемы были рассчитаны на работу с цветом.

В июне Баер и его команда созрели для демонстрации своей разработки высшему руководству Sanders, включая Ройдена Сандерса, на тот момент президента компании. Незадолго до этого Ральфу пришла в голову потрясающая идея записать на аудиокассету комментарии и инструкции к играм и пустить их через видеокабель, чтобы они звучали из телевизора. Невероят-

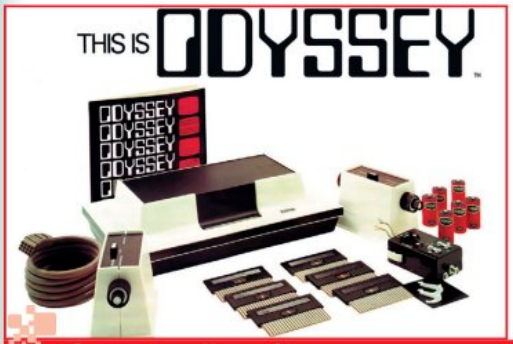
«ОДИССЕЯ» В РАЗРЕЗЕ

У приставки Magnavox Odyssey было 40 транзисторов и 40 диодов, но совсем не было микропроцессоров. Вместо картриджей она использовала сменные игровые карты. У них не было электронных компонентов, только перемычки между выводами. Эти перемычки соединяли разные генераторы сигналов внутри консоли для создания изображения на экране. Odyssey умела выводить на экран три точки (две из них — управляемые игроками, одна — «мяч») и вертикальную черту посередине экрана.

В комплекте шли прозрачные накладные пластиковые панели для имитации цветной графики. Накладки предназначались только для телеэкранов двух размеров — 18 и 23 дюймов. Некоторые из накладок использовались с одним и тем же картриджем, изменяя правила игры. Также в коробке лежали пластиковые игровые фишки и листки для ведения счета, прямо как в настольных играх.

Интерфейс был реализован посредством двух манипуляторов. На каждом из манипуляторов находилось по два диска, регулирующих положение по горизонтали и по вертикали. Отдельно приобреталось световое ружье **Shooting Gallery**. Работала Odyssey от шести батареек типа С либо от поставляемого отдельно блока питания.

Несмотря на бытующее в Сети мнение, что Odyssey аналоговое, а не цифровое устройство, сам Баер относит Odyssey все-таки к цифровым.



Первая консоль — Magnavox Odyssey.

ные игры Баера вкупе с голосовыми комментариями сильно впечатлили верхушку компании, и они дали им зеленый свет. Инженеры, державшие до этого свой проект в тайне, стали открыто готовить продукт для коммерческого использования.

В ноябре 1967 года на свет появился **Ping-Pong** в привычном для нас виде. Во многом его появление обязано помощи Билла Руша, нового члена команды, присоединившегося к разработке 18 июля 1967 года. А в 1968-м команда Баера уже представляла свои наработки компании **TelePrompter**, занимающейся кабельным телевидением. Идея Баера заключалась в скрещивании кабельного ТВ с играми. Первое должно было предоставить качественные задние фоны для игр. Но… последовавший вскоре за переговорами и началом совместной работы финансовый кризис перепутал все карты, и кабельное ТВ так и осталось без игровой составляющей. Такое ощущение, что ноги **Microsoft Silverlight** растут именно оттуда.

Наконец, в январе 1968 года на свет появилась **Brown Box** — финальная версия консоли Баера. Уже 15 января Баер получил первый патент на видеоигры. Прототип комплектовался двумя контроллерами, световым ружьем и контроллером для игры в «гольф» (использовал настоящий шарик для гольфа). После этого начались долгие поиски производителя. Команда инженеров обращалась в разные компании по производству телетехники, потому что у них уже были все материалы для изготовления консоли. В конце 1969-го производством Brown Box согласилась заняться корпорация **Magnavox**.

Разбор всех формальностей продолжался более года, и только в январе 1971 года все детали наконец были утрясены, и Sanders Associates подписала соглашение с Magnavox. Приставка сменила имя сначала на **Skill-O-Vision** (видимо, по аналогии с технологией привнесения запаха в фильмы **Smell-O-Vision**), а потом и на **Magnavox Odyssey 1TL-200**; цвет, звук, гольф-контроллер и некоторые другие компоненты и игры были выкинуты ради снижения издержек и, соответственно, цены. В течение всего 1971 года Magnavox совместно с Баером работали над Odyssey. А в феврале 1972-го Ральф получил первые деньги — $100 тыс. от Magnavox.

22 мая 1972 года, с началом продаж Magnavox Odyssey, стартовала эпоха домашних видеоигр. Консоль с 12 играми продавалась по цене $100, световое ружье — по $25. В комплекте шли приставка, два манипулятора и специальные накладки на экран для имитации цветной графики. Надо сказать, что на первых порах консоль продавалась не шибко хорошо из-за высокой цены, ограниченных поставок и плохого маркетинга, так что уже к началу 1973-го Magnavox снизила цену до $79. До конца 1972 года удалось реализовать лишь 100 тыс. консолей, а всего до 1975 года было продано около 350 тыс. приставок, после чего производство свернули, и Magnavox стали производить **Odyssey 100** — простенькую Pong-консоль. Основная модель продавалась в Германии, Франции, Италии, Испании, Сингапуре, Японии и других странах мира.

Выход Бушнелла

Вернемся немного назад, в 1971 год, когда 28-летний инженер из Юты Нолан Бушнелл, большой фанат Spacewar!, на пару с другом Тедом Дабни сбросились по $250 и основали компанию с неудобоваримым названием **Syzygy**. В ее составе они создали игровой автомат с игрой **Computer Space**, фактически — копию старушки Spacewar!, и запустили его в производство в сотрудничестве с **Nutting Associates.** Автомат принес создателям $3 млн, но все равно оказался коммерчески провальным.

ТАК КТО ЖЕ ПАПА?

В книге Videogames: In the Beginning Ральф Баер так долго и упорно доказывает то, что именно он изобрел видеоигры, что в какой-то момент это начинает вызывать недоумение.

В бурные 70-е прошло множество судебных процессов, в ходе которых выяснялось, кто и как изобрел видеоигры, главным образом между Ральфом Баером и Ноланом Бушнеллом. Эти процессы неизменно выигрывал Баер, скрупулезно собиравший все доказательства своей правоты и патентовавший все изобретения. На заседания приводили даже Хигинботэма, но и тот ничего доказать не смог. Бушнеллу приходилось постоянно выплачивать компенсации, а Atari в конечном счете вынуждена была приобрести лицензию Magnavox для выпуска Pong.

Вообще отношения двух изобретателей оставляют желать лучшего, и они частенько обмениваются нелицеприятными заявлениями в адрес друг друга. Ральф Баер посвятил половину своей книги **Videogames: In the Beginning** доказательству того, что именно он, а не Бушнелл и никто другой, изобрел видеоигры. Что ж, по крайней мере, патентное бюро точно на его стороне.

Сам Баер на наш вопрос о взаимоотношениях с Бушнеллом ответил так: *«Ничего сложного в моих отношениях с Бушнеллом нет, потому что и отношений, собственно, нет. Я всегда упоминаю его, как основателя индустрии игровых автоматов, но он никогда не отвечал любезностью. Я даже пытался подружиться с ним, уж такой я человек. Он ни разу не ответил мне тем же. Вот и все, конец истории».*

Нолан Бушнелл 30 лет назад и сейчас

В 1972 году выяснилось, что название Syzygy уже закреплено за свечным заводиком, которым владели какие-то хиппи, и компанию пришлось переименовать в **Atari** — термин из настольной игры го, означающий примерно то же, что и «шах». Atari сняли свой первый офис в Калифорнии и заключили контракт

Atari Pong с самого начала пользовался бешеной популярностью среди посетителей баров.

с **Bally Manufacturing**, занимавшейся изготовлением столов для пинбола. Первым проектом Atari должен был стать игровой автомат с гонками, но сложилось все совсем по-другому…

В том же 1972 году Нолан Бушнелл посетил презентацию Magnavox в Берлингеме. Вскоре после этого он нанял талантливого инженера Эла Элкорна и поручил ему создать игровой автомат с улучшенным Ping-Pong. Эл добавил звук, отскоки от стен, подсчет очков и изменил управление, и уже в ноябре 1972-го аппараты с игрой под названием **Pong** отправились в бары Калифорнии. И их там ждал огромный успех! Гуляки, годами играющие в пинбол, наконец-то увидели что-то новенькое. Это «новенькое» стало настолько популярным, что к автоматам было не протолкнуться. Только за 1972 год было установлено свыше 7000 машин.

Успех Pong подстегнул продажи Magnavox Odyssey, потому что только она давала возможность играть дома. Однако это продолжалось лишь до 1975 года, пока Atari не начала производить собственную домашнюю консоль с тем же именем Pong и той же игрой.

Уже к 1975-му Atari стала новым лидером индустрии (с оборотом $40 млн) и начала разработку новой консоли. С появлением в начале 1976 года микропроцессора **MOS Technology 6502** проблема технологии была решена, оставались лишь проблемы производства и финансирования. К тому же на рынке уже существовала новая консоль **Fairchild VES** (Video Entertaining System), тоже на основе микропроцессора. В результате Бушнеллу пришлось продать Atari корпорации **Warner Communications** за $30 млн, взяв с нее обещание выпустить консоль нового поколения. Ее разработка заняла около года и потребовала $100 млн. Назвали приставку **Atari 2600 VCS** (Video Computer System), а в продажу она поступила в 1977-м с девятью играми по цене $199.

В отличие первых консолей, второе поколение создавалось на более совершенных технологиях и использовало сменные картриджи. Появление на рынке сразу двух мощных устройств привело к обвальному падению цен на Pong-приставки. Их распродавали по бросовым ценам, а новые системы никто не брал. Это стало одной из главных причин первого краха индустрии видеоигр, когда множество компаний за короткое время обанкротились и покинули рынок. В первый год продаж Atari еле-еле достигла отметки в 250 тыс. консолей, а во второй — 550 тыс. В итоге из-за плохой окупаемости консоли и разногласий с Warner основателю Atari пришлось покинуть собственную компанию.

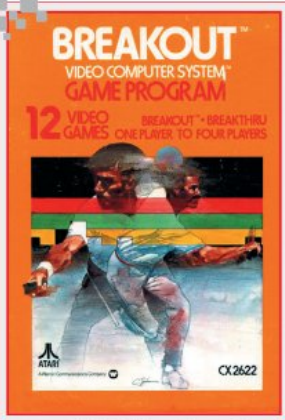
На вырученные от продажи Atari деньги Бушнелл приобрел в Сан-Матео особняк бывшего кофейного магната Джеймса Фолгера, куда и переехал с женой и детьми.

Но вскоре ситуация на рынке видеоигр кардинально поменялась: покупатели устали от черно-белой графики и примитивных игр, им захотелось технологичности Atari 2600. А так как Fairchild к тому моменту уже ушла с рынка игр, посчитав, что мода на них прошла, весь пирог достался Atari. На Рождество 1979 года Atari 2600 была самым желанным и покупаемым подарком. Всего за тот год было продано более миллиона приставок. С основной консолью тогда конкурировали и менее известные приставки вроде **Vectrex** (с векторным монитором), **IntelliVision** (почти компьютер) и **ColecoVision** (главный козырь — продвинутая графика). Но все это были лишь пятна на солнце.

Первый тестовый автомат был установлен в Andy Capp's Bar в городе Саннивэйл, где и размещалась Atari. Понадобился всего один день, чтобы забить монетоприемник до полного отказа аппарата.

Среди разочаровавшихся в рынке видеоигр был «папа» Уэйн Кен Томпсон, пытавшийся продать свою версию игровой приставки. Именно после «смены курса» он принялся за разработку собственной операционной системы.

В ДОЯБЛОЧНУЮ ЭРУ



С разработками **Atari** связана одна очень забавная история. В 1974 году Нолану Бушнеллу пришла в голову идея модифицировать Pong и создать на его базе какую-нибудь новую игру. В результате был разработан **Breakout** — предок общеизвестного арканоида. Смысл игры, кстати, не изменился до сих пор.

Для создания дизайн-компоновки приставки главный менеджер проекта Эл Элкорн нанял Стива Джобса, в будущем одного из основателей **Apple**. Элкорн предложил Джобсу за работу $750 плюс $100 за каждый чип, от которого удастся избавиться молодому инженеру. Стив обещал выполнить работу за 4 дня.

Уже тогда Джобс был не по годам умен и хитер, так что, получив заказ, он отправился за помощью к своему приятелю Стиву Возняку, сотруднику **Hewlett-Packard**. Возняк слыл мастером создавать микросхемы с маленьким числом чипов. Джобс предложил тезке половину своего гонорара ($375) за работу, умолчав о бонусном условии. Тот согласился на оплату, ни о чем не догадываясь.

Возняк создавал приставку со слов Джобса, не имея даже набросков дизайна. Спустя четыре бессонных ночи плата была готова. Из нее выкинули 50 чипов, что соответствовало премии в $5000. Тем не менее Стив Джобс заплатил приятелю всего $375. Как скажет впоследствии Возняк, он не обиделся на Джобса за эту аферу, когда узнал правду.

Самое интересное, что Возняк создал настолько продвинутый для своего времени дизайн платы, что Atari попросту не смогли производить его на своих мощностях. В результате компании пришлось перерабатывать дизайн, результатом чего стало удвоение количества чипов. Смысл и форма конечной игры не изменились ни на йоту.

Консоль-революция — Atari 2600.

Space Invaders продажи Atari 2600 удваивались два года подряд и стали основой двухмиллиардного дохода компании в 1980 году. Годом раньше, в 1979-м, вышла **Asteroids**, другая знаковая игра, где игрок мог прописать первые три буквы своего имени напротив очков.

Стало казаться, что на рынке видеоигр все и дальше будет хорошо, но тут произошло несколько знаковых событий. Все в том же 1979 году группа из четырех разработчиков покинула Atari и основала **Activision** — первую компанию, занимающуюся исключительно производством игр, но не приставок (а ныне — самого крупного third party-издателя в мире). С нее началась новая эпоха.

Тем временем у Atari дела пошли хуже. Если компьютеры Atari 400 и 800 продавались стабильно, то приставка Atari 5200 оказалась куда менее успешной, нежели ее предшественница.

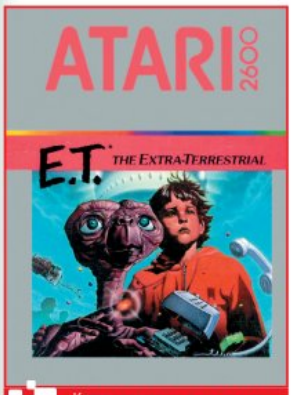
Закат «золотого века»

Atari продолжала терять людей, а на рынок консолей вторгались дешевые компьютеры Commodore и Apple. Низкокачественные игры, производимые Atari в огромных количествах, не добавляли ей симпатий со стороны покупателей и приводили к перенасыщению рынка, а когда она еще и умудрилась напортачить с **Pac-Man** и **E.T. The Extraterrestrial,** двумя стопроцентными хитами, рынок коллапсировал. В 1983 году, накануне Рождества, нераспроданные и возвращенные картриджи с этими двумя играми в строжайшей секретности были вывезены грузовиками в заброшенные шахты Аламгордо, что в Нью-Мексико, и захоронены в бетоне. Так закончилась эпоха Atari.

Невостребованные картриджи Atari, захороненные в шахтах Нью-Мексико.

Игровую индустрию потряс сильнейший кризис, продолжавшийся на протяжении почти двух лет. Многие в этот период поставили на играх крест: казалось, что это была лишь мимолетная мода и теперь ей пришел конец. Сказалось и то, что покупательная способность у населения была не та, что сейчас.

Возрождение началось в 1983-м, с выходом в США новой, абсолютно внеконкурентной консоли от **Nintendo** — **Nintendo Entertainment System** (у нас проходила под именем **Dendy**). Эта приставка фактически монополизировала рынок благодаря инновационной графике, звуку и уровню игр. Но это уже совсем другая история.



Когда говорят о крахе рынка видеоигр 1983 года, неизменно вспоминают игру E.T. The Extraterrestrial — образцовую халтуру, из-за которой многие разочаровались в играх вообще.

С появлением NES началась новая эпоха — эпоха доминирования японских компаний.

ОТЦЫ ВСЕ ЕЩЕ В ДЕЛЕ

Ральф Баер долгое время продолжал совершенствовать свое детище Odyssey, затем работал над некоторыми другими малопопулярными приставками и игровыми устройствами. Но одно из них явно достойно внимания — игра под названием **Simon**, прямой предок **Dance Dance Revolution**. Тот же принцип, те же движения ногами, но куда проще. Впервые Simon был оттестирован в культовом нью-йоркском клубе Studio 54 с громким успехом. Интересно, что концепцию этого устройства Баер слизал с бушнелловской игры Touch Me, что явилось его своеобразным ответом за «позаимствованный» Pong.

Естественно, за свой вклад в изобретение игр он удостоился многих наград. Вот лишь некоторые из них:

- 2005 год: канал G4 на шоу G-Phoria наградил Ральфа званием Legend Award за изобретение видеоигр;
- 13 февраля 2006 года: Баер получил из рук Джорджа Буша Национальную медаль за достижения в области технологий;
- В нынешнем году Баеру достанется награда IEEE Masaru Ibuka Consumer Electronics Award от международной организации Institute of Electrical and Electronics Engineers.

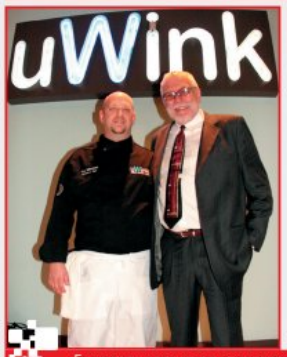
Помимо того, его приставки стоят в музеях вроде вашингтонского Smithsonian Institution, одного из крупнейших в США.

Сейчас Ральф продолжает работать в сфере электронных развлечений. Но, по его мнению, нынешние игры слишком далеко ушли от его концепции, и им это далеко не на пользу. На наш вопрос о будущем игр он ответил, что видит его ростки в устройствах наподобие Wii. Баер говорит, что эта приставка возвращает нас к истокам: упор на совместную игру и применение физических усилий.

А вот Нолан Бушнелл после возникшего диспута с руководством относительно дальнейшего пути развития покинул Atari и стал управляющим сети ресторанов **Chuck E. Cheese Pizza Time Theaters** (в них можно было одновременно есть и играть на автоматах), выкупленных у Warner. Но, как видно, управляющий из Нолана не очень, так что через семь лет окончательно обанкротившуюся фирму купили конкуренты, а Бушнелл покинул компанию, вернувшись в индустрию видеоигр.

На данный момент основатель Atari владеет компанией **uWink Media Bistro**, являющейся логичным продолжением концепции Chuck E. Pizza. Гости заказывают еду через терминалы у их столов, которую привозят специальные роботы. На самих терминалах можно серфить в Сети, смотреть трейлеры и, естественно, играть в игры.

Ральфу Баеру сейчас 86 лет, но энергии ему не занимать. На наши письма он отвечал со скоростью, которой позавидовал бы любой эффективный менеджер.



Бушнеллу идея компьютеризированного ресторана очень нравится, но не похоже, что она имеет большой успех.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

1С ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
РЕКЛАМА

KATAURI INTERACTIVE

SIMЕЙНОЕ ДЕЛО

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВСЕМИРНОГО SIM-ДВИЖЕНИЯ

Георгий Курган
Илья Янович

Под словом *«симулятор»* мы обычно подозреваем сердитую и очень-очень заумную игру про какие-нибудь поезда, самолеты или подводные лодки. Ну или, на худой конец, про гоночные автомобили. Но в игровой индустрии есть человек, который вкладывает в это слово нечто принципиально иное. Его зовут Уилл Райт (Will Wright), и последние двадцать с лишним лет он занят тем, что делает симуляторы практически всего на свете. В его играх можно побывать в шкуре самых разных существ: от муравья до мэра. А уж в случае со **Spore** он замахнулся страшно сказать на что.

Уиллу сопутствует успех: умопомрачительные продажи (одни **The Sims** чего стоят), всемирная известность и внушительный кредит доверия и со стороны издателя, и со стороны игроков. Сегодня, когда официально анонсированы **The Sims 3** (подробности этого события вы уже наверняка узнали в рубрике «Из первых рук»), мы решили оглянуться назад и посмотреть, какими же были игры с гордой приставкой Sim.

SimCity

SimCity (1989)

Вся эпопея началась именно с **SimCity**. Точнее сказать, с той игры, из которой SimCity впоследствии выросла. В 1984 году на Commodore 64 вышла первая игра Райта, **Raid on Bungeling Bay** (через год перебралась на NES). По сути, это была совершенно заурядная вертолетная аркада. Однако после релиза Райт понял, что ему было куда как интереснее создавать карты для этой игры, чем, собственно, потом же на них и играть. Так в его голове зародилась идея о том, что обычный, казалось бы, редактор уровней можно превратить в полноценную и, главное, увлекательную игру.

Уже в 1985 году Уилл предложил идею SimCity издательству **Broderbund** (оно издавало предыдущую игру Райта), однако тамошние боссы не нашли затею интересной. Райту сразу сказали, что игра не будет пользоваться популярностью и финансировать проект они не собираются. Людей в Broderbund можно было понять: во времена всепобеждающей популярности аркад идея сделать симулятор мэра, где предлагалось возвести собственный город, выглядела бредом сумасшедшего. А если в этой сумасбродной игре еще и нет четко поставленной цели… Словом, издатель вежливо отказался дать проекту «зеленый свет». Тем не менее в Maxis не отчаялись и после четырех лет упорного труда SimCity все же увидела свет.

Если вам интересно, как выглядела самая первая игра звездной серии, спешим сообщить: практически так же, как и все последующие, с поправкой на технологии того времени. Концепция финализировалась уже тогда: нужно было строить город мечты и следить за благосостоянием его жителей. Приходилось не только бездумно соединять кварталы дорогами и строить полицейские участки, но и бороться с целым рядом экономических и социальных проблем. Городу нужны были вода и электричество, жителям — дома, работа и классический набор из «пожарной части-больницы-супермаркета», а все вместе это требовало чудовищных денежных затрат. Дензнаки в SimCity улетучивались мгновенно. То есть несмотря на то, что в игре не было центральной сюжетной линии (хотя был набор сценариев, вынуждавших строить города в условиях повышенной сложности — например, во время нападения Годзиллы), она бросала вызов стратегическим талантам игроков и могла не на шутку увлечь. Действи-

Мои первые шаги!

Первый день в школе. Сплошные двойки!

тельно, когда в поте лица возводишь жалкий городишко с двадцатью домами и дохлой ветряной электростанцией, возникает скорее желание довести все до ума, чем разрушить. Впрочем, сровнять свое творение с землей тоже дозволялось, причем в любой момент: для этого в игре был внушительный набор стихийных бедствий — от землетрясений до ураганов.

Тут мне 16 лет. Тайком сбежал из дома и пробрался на дискотеку. Веселуха!

Первый курс университета. Собираю пожертвования в пользу голодающих коров Австралии.

Что и говорить, успех игра имела оглушительный. После того как ее портировали на все мыслимые платформы (загибайте пальцы: Macintosh, Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, BBC Micro, SNES плюс версия для Windows), Maxis вплотную взялась за сиквелы.

SimCity 2000 (1993)

Политика Уилла Райта в области разработки игр всегда была одинаковой: выпустить хитовый проект, после чего методично доводить его до совершенства, выпуская бесконечные сиквелы, переиздания и дополнения. **SimCity 2000** — наглядный тому пример. Изменений в концепции — ноль целых ноль десятых. Зато была доработанная графика (изометрическая перспектива) и появилась прорва новых зданий, в числе которых: тюрьмы, школы, зоопарки и аэропорты. Несмотря на господство sandbox-геймплея, в игре был какой-никакой, но логический финал: к 2051 году нам предлагалось построить энное количество космических кораблей-колоний, на которых человечество могло бы отправиться покорять Вселенную. Также в SimCity 2000 дебютировал простенький графический редактор **Urban Renewal Kit**, где можно было вносить изменения во внешний вид зданий и игровых поверхностей. Именно с этого началась отличная традиция Maxis встраивать в свои игры редакторы ресурсов.

Как и прочие части серии, игру портировали на десяток различных платформ, включая карманные версии для Game Boy Advance и Pocket PC. Чуть позже вышла еще и **Network Edition**, специальное издание с поддержкой сетевой игры.

SimCity 3000 (1999)

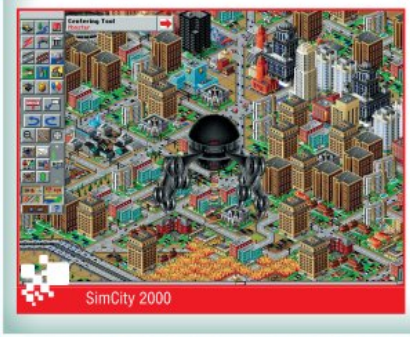
Разработка третьей части длилась целых шесть лет. В **SimCity 3000** у нашего мегаполиса стало больше возможностей, но и больше проблем. Введя в «трехтысячную» версию такие незначительные вроде бы нюансы, как загрязнение окружающей среды и полный контроль над налогами, авторы тем самым разрушили единый выигрышный сценарий, который исправно работал в двух предыдущих частях. Теперь все, что происходило во время игры, было чистой воды импровизацией — предугадать, что произойдет через некоторое время, и тем более что-то спланировать было чудовищно сложно, но все же возможно.

Вообще, к третьей части возводимый нами город заметно «повзрослел». Появилось понятие *«стоимость земли»*, которое позволило разделить город на кварталы: тут вам и трущобы, и дома среднего класса, и элитное жилье. Кроме того, была доведена до ума система взаимодействия с городами-соседями (впервые она появилась еще во второй части игры): например, за дополнительные деньги можно было сбывать им собственные токсичные отходы. Или же, напротив, организовать такую свалку у себя, получив солидную прибавку к бюджету и несколько миллионов больных и недовольных горожан.

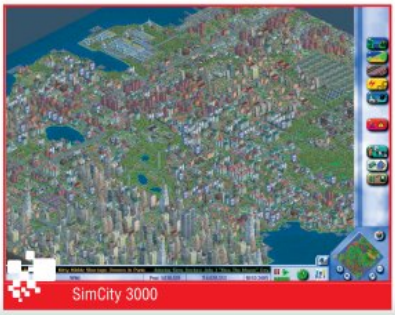
Не все знают, но изначально игра должна была быть полностью трехмерной. Однако 3D-версия, показанная на E3'1997, вызвала настоящий шок: движок выглядел, мягко говоря, непрезентабельно. В итоге SimCity 3000 пришлось спешно переводить обратно на двухмерные рельсы — игра стала псевдотрехмерной. А Maxis тем временем (в 1997-м) была куплена **Electronic Arts**.

SimCity 4 (2003)

Четвертая часть игры стала последней на сегодняшний день «классической» SimCity — в **Societies** концепция уже претерпела значительные изменения. По совместительству четвертая часть — апофеоз хардкорных экспери-



SimCity 2000



SimCity 3000

SimCity 4

ментов Maxis. Десятки различных вариантов развития, возможность строить действительно большие города (площадью до 16 кв. км), несколько схем налогообложения, внушительный инструмент терраформинга, ворох таблиц, тонны графиков, наконец, бесполезная, но милая сердцу фаната возможность поселить в город персонажей из The Sims — это была очень и очень вдумчивая игра.

Но тщательная проработка геймплея ожидаемо привела к увеличению сложности игры. 99% попыток возвести город, который не был бы по уши в долгах и хотя бы по минимуму радовал жителей, заканчивались полным провалом. Денег, как обычно, не хватало, а вокруг так много соблазнов: хотелось возвести собор Василия Блаженного (была и такая возможность) или воткнуть пирамиду Хеопса в центре делового квартала. В результате даже ветераны градостроительного дела рисковали запутаться в мегабайтах статистической информации. Многие, впрочем, считают эту часть лучшей в серии, а запредельная сложность, мол, только придает остроты. В аддоне **Rush Hour** (изменения касались в основном транспорта) баланс, к счастью, немного подкорректировали.

SimCity Societies (2007)

Societies должна была освежить классический SimCity-геймплей, но в итоге мы получили чуть ли не самую слабую игру серии. Уилл Райт в ее создании участия не принимал: в то время он уже был вплотную занят **Spore**, так что разработку поручили **Tilted Mill Entertainment** (в свое время эти люди создали **Caesar 4**).

Идея игры была следующей: каждое возводимое нами здание генерирует одну или несколько разновидностей так называемой социальной энергии. Различные «энергетические» комбинации позволяли возводить совершенно разные типы городов: от индустриальных трущоб до тропического рая. Теоретически конечный вид города должен был зависеть от стиля игры каждого конкретного пользователя. Но получилось так, что любую комбинацию можно было с легкостью просчитать. То есть фактически перед нами был тот же самый «Цезарь», только про тематические мегаполисы. Конечно, от этой игры можно было получать некоторое удовольствие, но это была уже совсем не та SimCity, которую мы знаем без малого двадцать лет.

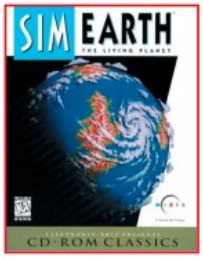
SimCity Societies

И возродится ли она когда-нибудь в привычном виде — неизвестно. Зато для Societies уже готовится первый аддон под названием **Destinations** (запланирован на вторую половину этого года).

Sim-разное

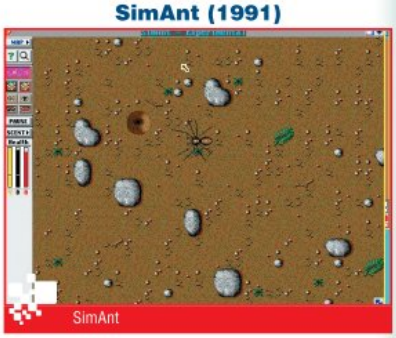
Многие из вас, наверное, и не подозревали, но помимо SimCity и The Sims была выпущена целая куча Sim-игр самых разных жанров. В большинстве случаев их разрабатывала даже не Maxis, а какие-то сторонние компании. Качество тоже разнилось: от откровенно проходных до без пяти минут гениальных.

SimEarth: The Living Planet (1990)



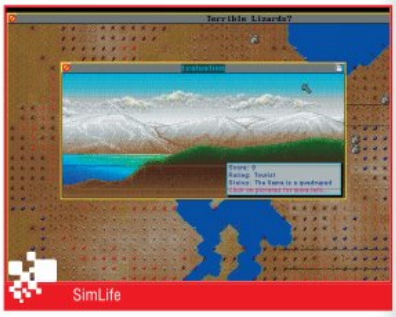
SimEarth (как и **SimLife**, о которой ниже) можно смело назвать прототипом Spore. В этой игре нам нужно было создать и развить целую планету, жонглируя массой параметров: от уровня кислорода до высоты суши относительно моря. Конечная цель — прийти к появлению разумной жизни. На все про все — скромный срок в 10 млрд лет: по его прошествии планета сгорала от жара Солнца, превращающегося в красный гигант.

SimAnt (1991)


SimAnt

Без пяти минут полноценный тактический симулятор: имеем толпу черных муравьев, которые горят желанием победить своих красных сородичей и взять под контроль задний двор пригородного американского дома. Управлять одновременно можно только одним насекомым. Муравей может оставлять след из феромонов и приводить с его помощью собратьев к стратегически важным точкам.

SimLife (1992)


SimLife

Мечта эколога. Есть планета, на которой копошатся животные и колосятся растения. Они взаимодействуют друг с другом, пытаются выжить и непрерывно эволюционируют. У нас же есть ряд инструментов для вмешательства в эти процессы. С их помощью вполне реально вывести популяцию каких-нибудь прямоходящих туканов. Конечная цель — создать самодостаточную экосистему.

SimFarm (1993)

Помимо действительно новаторских игр, Maxis разработали несколько совершенно блеклых тайкунов, то есть экономических симуляторов. Первым в линейке был как раз **SimFarm**. Здесь предлагалось построить и развить собственную ферму: расставляем постройки, сеем и

А это уже выпускной. Теперь я дипломированный слесарь!

Рождество у родителей. Холодина страшная! Но семейный досуг дороже!

Я ЛЮБЛЮ ЛЮДЕЙ

Жизнь и невероятные мучения маленьких человечков: The Sims

Некоторые до сих пор считают, что The Sims — это забава для домохозяек, кроме тамагочивозни там и делать-то нечего. Это, мягко говоря, далеко от истины. Игра дает богатый простор для самых циничных издевательств над электронными человечками. Одних только способов умерщвления предусмотрено около десятка: от пожара до падения на голову орбитального спутника. Но зачем убивать симов, если можно превратить их жизнь в сущий ад? Это же очень просто! Ниже — несколько самых очевидных разновидностей пыток. Если же вы призовете на помощь свое воображение, то сможете придумать их в несколько раз больше.

Сведите их с ума!

Когда сим понимает, что жизнь не удалась (чтобы до него это быстрее дошло, достаточно не дать осуществиться его жизненным целям), он тут же съезжает с катушек и начинает галлюцинировать. С небес спускается смешной усатый психиатр (кроме больного, его никто не видит) и проводит сеанс оздоровительного гипноза. После этого состояние пациента несколько улучшается, но ничто не мешает вам повторить процедуру!

Опозорьте их у всех на виду!

Ваш сим хочет в туалет? Это непозволительная роскошь! Удалите из дома санузел и наблюдайте за тем, как несчастный раз за разом ходит под себя. Особенно зрелищно это смотрится на вечеринках.

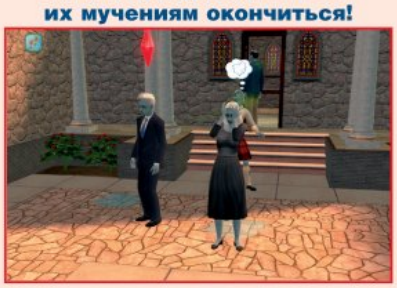
Шарахните их током!

Многие предметы в игре обладают побочными эффектами. К примеру, если использовать специальный аппарат для поднятия настроения более пяти раз подряд, сима непременно ударит током. Заряд, конечно, не смертельный, но как же смешно он в этот момент дрыгается!

Устройте им эпидемию!

За успехи в карьере ученого вы сможете приобрести специальный испытательный полигон микробиолога. Вообще-то он предназначен для создания вакцин и последующей их перепродажи. Но всегда есть небольшой шанс, что ваш подопечный изобретет какой-нибудь совершенно новый вирус и непременно заразит им всех, с кем будет общаться.

Не дайте их мучениям окончиться!



Имейте в виду, пронырливые симы могут попытаться перехитрить вас и улизнуть на тот свет. Не позволяйте им наслаждаться вечным покоем! В аддоне University есть специальный телефон для прямой связи со Смертью. За приличную сумму денег она вернет вам вашего подопечного в первозданном виде. Но если пожадничаете, получите неуклюжего зомби, который будет шататься по дому, глупо верещать и ломать сантехнику. Очаровательное зрелище!

Жизнь и невероятные мучения маленьких человечков, часть вторая: SimCity

Не отстает и серия SimCity. В ней с самого начала был предусмотрен внушительный набор инструментов для разрушения виртуального мегаполиса: землетрясения, наводнения, торнадо, извержения вулканов, нашествия инопланетян и атака гигантского человекоподобного робота — все это помогало справиться с проблемой под названием *«если ваш город вам надоел»*. Мы, однако, решили пойти дальше и предложить вам несколько недокументированных способов погрузить виртуальное общество в пучину анархии.

Sim-Чернобыль

Простейший способ выгнать жителей из уютных домиков — устроить свалку ядерных отходов прямо в центре города (это, кстати, принесет вам денег). Массовая забастовка обеспечена. А если таких свалок будет пять? А если пятьдесят? Правильно, к центру стянется добрая половина города. Ну а дальше — уничтожайте их как хотите.

Мама-анархия!

Еще один верный способ повергнуть жителей в шок — выкрутить налоги на максимум. Все вменяемые граждане, разумеется, попытаются покинуть город. Но если предварительно удалить все дороги, им придется задержаться — и тогда показатель счастья понизится до критической отметки, в городе начнутся беспорядки, пожары и ограбления.

Лупа плюс муравейник

Когда ваш город разрастется до неприличных размеров, а количество жителей будет исчисляться сотнями тысяч, просто снесите все пожарные части, а потом подожгите мэрию. Паника, беспорядки и пробки на улицах обеспечены. Если скомбинировать этот способ с предыдущим и удалить все дороги — получится форменный геноцид.

SimFarm

собираем урожай, разводим животных. На результаты влияют погода и время года. В комплект входила книга для учителей, которую предлагалось использовать вместе с игрой для обучения детей основам сельского хозяйства.

SimRefinery (1993)

Эта игра была разработана Maxis специально для энергетической компании **Chevron**. В ней предлагалось следить за процессом переработки сырья (например, нефти и газа) в энергоносители. Сделана она была на базе SimCity, предназначалась для корпоративного использования и в открытой продаже не появилась.

SimHealth (1994)

В **SimHealth** предлагалось следить за здоровьем отдельно взятых людей, тем самым изучая различные реакции человеческого организма и возможные заболевания. Любопытно, что SimHealth — игра с чуть ли не политической подоплекой: она вышла в разгар дебатов по поводу новой программы здравоохранения в США.

SimIsle: Missions in the Rainforest (1995)

SimIsle

Еще один тайкун, на этот раз — про обустройство собственного острова. В общем-то, ничего особенного: собираем ресурсы, отстраиваем здания, разбираемся с наркоторговцами (да-да, было и такое, хотя номинальный рейтинг игры — «От трех лет и старше»). Особенность игры была в том, что все действия за нас выполняли так называемые агенты, у каждого из них были свои особенности и характеристики.

SimTown (1995)

SimTown

Такой детский вариант SimCity. Тоже нужно было строить город, только маленький, пригородный и весь из себя игрушечный. «Взрослых» проблем при этом, ясное дело, не возникало. Да что там, тут даже денег как таковых не было, только несколько типов ресурсов.

SimTower (1995)

SimTower

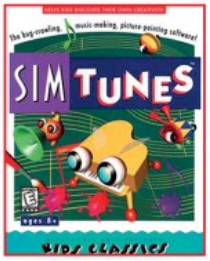
Уже далеко не детский менеджер по возведению и устройству собственного небоскреба. Сдавать этажи под офисы, магазины и отели, нанимать рабочих, заботиться о внешнем виде — обязательная программа обязанностей в целом имелась. Отдельная мини-игра — обустройство системы лифтов.

SimCopter (1996)

В 1996 году Maxis обратились к вертолетной тематике и выпустили неплохой симулятор. Удивляли в первую очередь технологии: для середины 90-х модели там были просто запредельной проработки. Геймплей, впрочем, тоже был крепкий: восемь типов миссий, несколько видов вертолетов и в качестве бонуса — возможность импортировать карты из SimCity 2000.

SimCopter

SimTunes (1996)



Детская головоломка от японцев из **Toshio Iwai Works**. Закрашиваем картинку точками. Каждый цвет соответствует какой-либо ноте. Затем по картинке проползают жучки, символизирующие музыкальные инструменты, и проигрывают мелодию. Довольно примитивная и типично японская игра с легким налетом бреда.

SimPark (1996)

SimPark

Под наше руководство поступал парк, куда надо было привлечь как можно больше животных. Они, в свою очередь, подчинялись хитрым экологическим законам: без определенного вида цветов в парке ни за что не появятся пчелы, без них не будет опыления и размножения растений, ну и так далее (нечто похожее было в **Viva Pinata**).

Моя свадьба! Наверное, самый счастливый день в жизни!

Вечер в семейном кругу.

ЧЕЛОВЕКИ О ЧЕЛОВЕЧКАХ

Подборка цитат с форумов по The Sims 2 (орфография и пунктуация авторов сохранены с минимальными изменениями):

«Мы с сестрой купили диск пошли устанавливать и с первых секунд у нас была истерика — Мы орали от восторга: Вау там даже брови можно менять! ВАУ!!!!!!!!!!» — Fergers, форум ***sims2club.ru***

«Я уже был и вампиром и зомби и роботом только не был оборотнем вот не получается и все тут» — Зачарованный змей, форум ***gamesims.spb.ru***

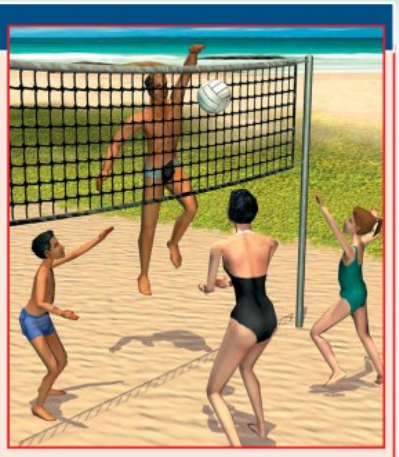
«Люблю делать реалити шоу у симов. Много симов минимум удобств. И тут все — романы, война за одну кровать и последние крошечки хлеба» — просто Аня, форум ***thesim.ru***

«У меня симы ваще редко доживают до старости, как только надоедают, я их убиваю» — Златенок, форум ***sims2club.ru***

«Затем у сима отросло пузо (наверное от пиццы), его уволили с работы и у него началась депрессия… он все время плакал, вонял и матерился» — ZloyFox, форум ***theism.ru***

«…когда только начинала создала протатип своей семьи. И однажды моего мужа, который ремонтировал магнитафон, ударило током и он умер. Я настолько была поражена этим фактом, что плакала» — Lina, форум ***sims2club.ru***

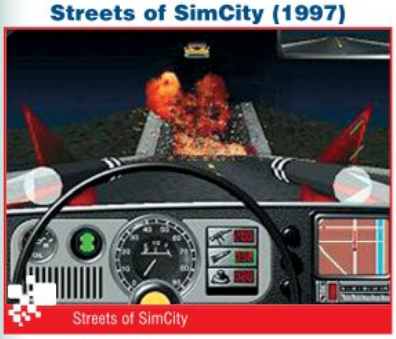
«У меня есть 2 семьи, которые перепутали своих детей, когда те были новорожденными... и по сценарию до сих пор об этом не знают» — Лора, форум ***theism.ru***



«Потом случился пожар пол кухни сгорело и сгорела мамка... А у дочки начались прыщи...» — Supergerl98, форум ***sim2club.ru***

Несмотря на любопытную симуляцию взаимодействия живых организмов, игра была ориентирована прежде всего на детей.

Streets of SimCity (1997)



Streets of SimCity

Заурядная по всем показателям автоаркада. Несколько сюжетных режимов игры (среди них есть сценарий, в котором старушка срывает планы инопланетян по захвату Земли), возможность улучшать собственную машину и режим сетевой игры. А еще здесь, как и в SimCopter, дозволялось ездить по собственноручно созданным в SimCity городам.

Кстати, это была чуть ли не последняя игра, которую Maxis издавали самостоятельно — более поздние проекты выходили под маркой EA.

SimSafari (1998)

Еще один тайкун; на этот раз наподобие **Zoo Tycoon** (с поправкой на то, что последний вышел тремя годами позже). Строим сафари-парк, населяем его животными, высаживаем растения и ублажаем туристов. В комплекте — мини-энциклопедия в стиле «ребятам о зверятах».

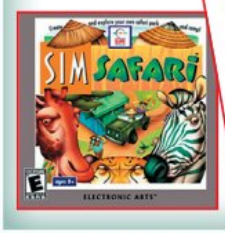
SimSafari

SimGolf

Sid Meier's SimGolf

SimGolf (1996) и Sid Meier's SimGolf (2001)

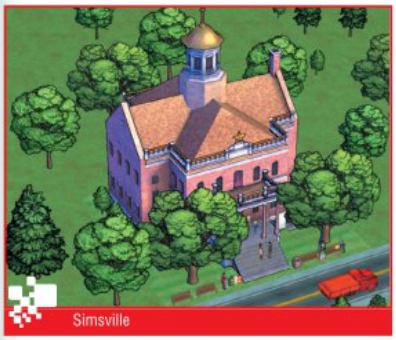
В 2002 году к Sim-серии приложил руку сам Сид Мейер. Из-под пера его студии **Firaxis** вышел отличный менеджер по созданию и обустройству полей для гольфа — **Sid Meier's SimGolf**. Не путать, кстати, с просто **SimGolf** — это уже был обычный симулятор гольфа, созданный в 1996 году под чутким руководством Maxis киевской студией **Tavex** (которая на играх, кстати, не специализируется).



Это уже 20 лет спустя. Решили с женой вспомнить молодость!

Сынок из университета вернулся… Вот время-то летит!

Simsville (проект закрыли)


Simsville

По идее, эта игра должна была стать чем-то средним между The Sims и SimCity. То есть по-прежнему тайкун, но застраивать пришлось бы не город, а какой-то отдельный район, плюс большое внимание уделялось каждому отдельному жителю. Увы, в какой-то момент разработчики посчитали, что перемудрили с микроменеджментом, и спешно закрыли проект.

The Sims Carnival BumperBlast и The Sims Carnival SnapCity (2007)

The Sims Carnival BumperBlast

The Sims Carnival SnapCity

Последние на сегодняшний день «младшие» игры в большом Simействе. Первая — обычная офисная головоломка, вторая — примитивная вариация SimCity. Головоломка особого интереса не представляет (в интернете полно подобного рода игр и получше), а вот за Carnival SnapCity вполне можно отдохнуть в обеденный перерыв.

Эра электронных человечков

Сто миллионов. Вглядитесь в эту цифру хорошенько — именно таким тиражом разошлись игры серии The Sims вместе со всеми сиквелами, аддонами и спин-оффами. «Писающие человечки» сегодня везде — на домашних компьютерах, ноутбуках, консолях, мобильных телефонах и даже на кредитных карточках. Восемь лет назад Уилл Райт, сам того не ожидая, запустил какую-то термоядерную реакцию сокрушительной мощи, и когда она остановится (и остановится ли вообще), никто не знает.

В чем секрет? Для миллионов людей по всему миру The Sims стала игрой, в которой мечты воплощаются не за годы, а за считанные часы. Работаете клерком, хотя всегда мечтали быть полицейским? Здесь это поправимо! Хотите построить дом своей мечты? Легко! Замучили злобная жена и дети-спиногрызы? Нет проблем — придумайте себе новых!

На этом, конечно, потенциал игры не исчерпывается. The Sims дает огромный простор для маленьких, но очень занятных экспериментов. Начиная от пошлостей вроде *«какой ребенок мог бы родиться у Джонни Деппа и Киры Найтли?»* и заканчивая самыми масштабными и изощренными экспериментами над бытом электронного обывателя. Что будет, если человекоподобный робот-слуга сойдет с ума? Как будет выглядеть инопланетянин-вампир? Можно ли поселить у себя дома снежного человека и нарядить его во фрак? Это, кроме шуток, игра тысячи возможностей!

Но, как это не раз случалось с Райтом, начиналось все далеко не так радужно. Идею игры он вынашивал еще с 1993 года. Тогда это был скорее симулятор архитектора и назывался **Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator**. Предполагалось, что игрок будет создавать дома, расставлять в них мебель, бытовую технику, предметы интерьера и… в общем-то, все. Идея заселять виртуальную недвижимость людьми зародилась чуть позже — понадобились подопытные кролики для проверки домов на предмет пригодности для жилья.

Тогда проект отказались финансировать — слишком уж странно он выглядел. «Симы» пролежали под сукном до 1997 года, а полномасштабная разработка началась только в 1999-м, то есть игру довели до ума меньше чем за год. Так в феврале 2000-го, на заре нового тысячелетия, появились самые первые The Sims.

The Sims (2000)

The Sims

Простенькие (даже по меркам того времени) модели человечков, двухмерное окружение, тарабарщина вместо нормальной человеческой речи — такой была эта игра. Дикой, но симпатичной: как и в случае с SimCity, базовые возможности серии были заложены уже тогда. Симы радостно пожирали гамбургеры, бегали на горшок (за что на Западе игру резво окрестили *«toilet game»*, а у нас — *«симулятором писающих человечков»*), знакомились с соседями, кормили аквариумных рыбок, ходили на работу и часами пялились в телевизор. Ирония была в том, что вся эта тамагочи-рутина выглядела как злостная карикатура на образ жизни среднестатистического обывателя. Последовавшие затем аддоны лишь сделали это кривое зеркало больше и причудливее.

Livin' Large! (2000; альтернативное название — **Livin' It Up!**). Самый первый аддон получился и са-

За мной пришла Смерть. Неудачный выдался денек…

Спасибо сынишке — с того света вытащил! Я, правда, чуток подгнил, но жизнь, похоже, налаживается!

The Sims: Livin' Large!

мым скучным. По сути это был примитивный набор вещей: лампа для вызова джинна, электрогитара, набор юного химика (позволял варить зелья для издевательств над собой и соседями) и клетка с хомячком.

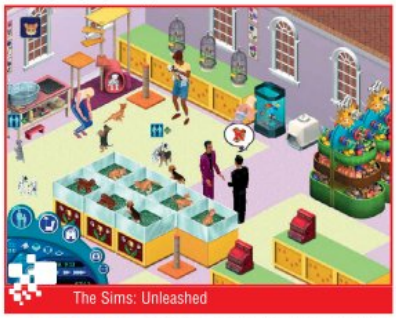
House Party (2001). Это дополнение добавило в игру еще одну американскую традицию: тематические вечеринки. Десяток человек наряжается в тоги, танцует вокруг костра, жарит зефир и поет дурацкие песни. Также House Party был единственным аддоном, в котором симы могли напиваться и заказывать торт со стриптизершей внутри.

The Sims: House Party

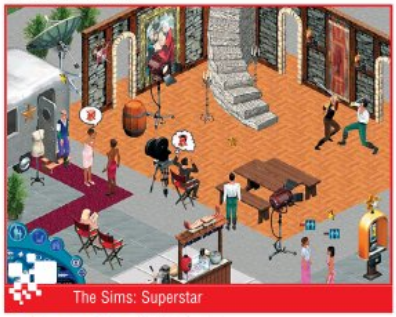
Hot Date (2001). Начиная с этого аддона Maxis стали методично вводить в игру новые локации для сим-досуга. В данном случае симам дали возможность посетить центр города: сходить в ресторан, на дискотеку, по магазинам. Еще тут можно было познакомиться с кем-нибудь и сходить на свидание.

The Sims: Vacation

Vacation (2002; второе название — **On Holiday**). В этот раз человечки могли отправиться в отпуск. На выбор: заснеженные горы, дикие леса или тропические пляжи. Можно было греть пузо на шезлонге, обжираться в столовой (шведский стол!), ходить на карнавалы, играть в снежки или кататься на сноуборде. Или ввязаться в драку с разодетым талисманом отеля.


The Sims: Unleashed

Unleashed (2002). Тамагочи внутри тамагочи: симам дозволяется приобретать животных, контролировать которых игрок напрямую не может. В комплекте целый зверинец: игуаны, черепашки, попугаи, кошки и собаки. Последних можно было показывать на зоовыставках, на остальных — только любоваться, кормить и гладить. Гадили, правда, все без исключения.


The Sims: Superstar

Superstar (2003). Воплощение еще одной типично американской мечты: стать звездой шоу-бизнеса. Этот аддон был примечателен тем, что там приходилось лично ходить на работу, делать сотни дублей, терпеть издевательства режиссера и отсиживаться в гримерке. В перерывах — походы в спа-салон и тщетные попытки избежать назойливого фаната, копающегося в вашем мусорном баке.

The Sims: Makin' Magic

Makin' Magic (2003). Кивок в сторону Гарри Поттера. Новая локация — городок магов, сбор ингредиентов, отворотные и приворотные зелья, а также чудесная возможность превратить своего соседа в жабу, а домашнее животное (при наличии Unleashed) — в человека. Волшебная палочка и горничная-скелет прилагаются.

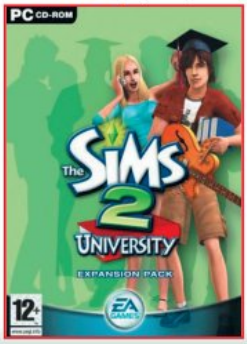
The Sims 2 (2004)

The Sims 2

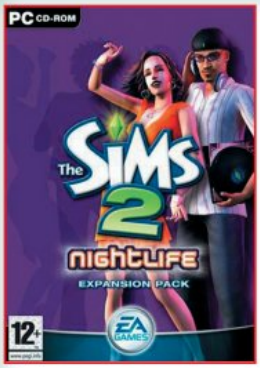
К 2004 году серия доросла до полноценного сиквела. Во многом это произошло благодаря фанатам: в одном из интервью Райт признался, что его команда пристально следила за тем, как комьюнити реагирует на выпускаемые аддоны; полученные данные позже использовали при разработке **The Sims 2**.

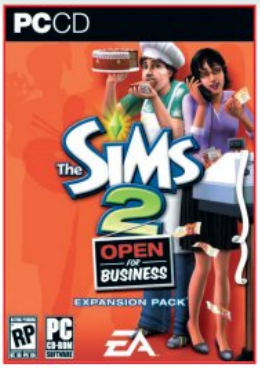
Симы повзрослели: помимо примитивных плотских желаний, у них появились духовные стремления. Правда, довольно приземленные — купить новую машину, жениться, родить ребенка или поесть макарон с сыром. Игра перешла на новый движок и обзавелась без преувеличения великолепной анимацией (даже сегодня найдется мало таких игр, где полигональные люди смотрелись бы настолько правдоподобно). Предусмотрен конструктор, в котором каждый желающий может создать своего, уникального персонажа — вплоть до более-менее точной копии себя самого. Дети, кстати, наследуют черты лиц родителей. Но самое главное — симы стали смертными! Каждый человечек проходит полноценный жизненный путь — от орущего младенца до надгробия в саду. Таким образом, в игре появилась вполне осмысленная цель — за 60-70 игровых дней воспитать полноценного человека (ну или конченого морального урода — кому что нравилось).

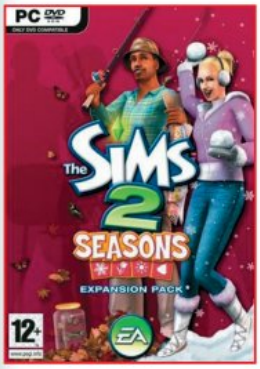
На сегодняшний день к игре вышло семь дополнений:

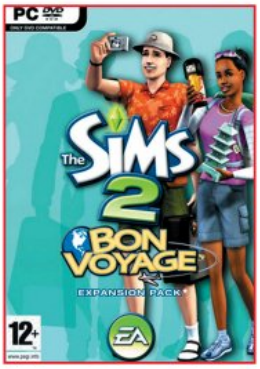


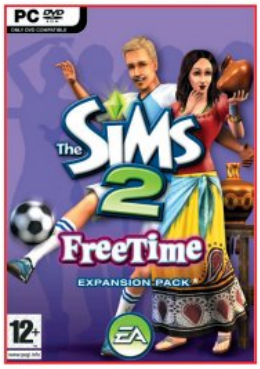
University (2005). Симулятор американского студента: живем в общежитии, ходим на лекции, пишем курсовые и играем на электрогитаре. Ну и, конечно, закатываем вечеринки, обжираемся пиццей и с дикими воплями бегаем голыми по ули-











це. При желании можно вступить в студенческое братство. Из новых вещей — прямой телефон для связи со Смертью: за большие деньги можно воскресить умершего сима в виде зомби.

Nightlife (2005). Беззастенчивая калька с Hot Date. Точно так же ходим по ночным клубам и ресторанам. Разве что теперь можно разъезжать по городу на собственном авто и самолично крутить винил за диджейским пультом. Ах да, еще тут можно стать вампиром и спать в собственном уютном гробике.

Open for Business (2006). Натурально игра в игре: симы открывают собственный бизнес. Закупают товар, тренируют навыки продаж, умасливают критиков и орут на подчиненных. Можно купить одно из готовых предприятий (в том числе из Nightlife) или, например, открыть домашнюю пекарню или цветочный магазин.

Pets (2006). Это, в свою очередь, реинкарнация Unleashed. С одной деталью: улучшенное и доработанное, это дополнение становится отличной альтернативой **Nintendogs**! Животные требуют постоянного внимания, их можно дрессировать, устраивать на работу и вешать им на шею гламурные ошейники. Контролировать их напрямую, как и раньше, нельзя.

Seasons (2007). Наконец-то в The Sims появляются времена года. Зимой катаемся на коньках и лепим снеговиков, весной скачем по лужам, летом загораем в шезлонге, а осенью — сжигаем опавшие листья. В дополнение — возможность разбить собственный садик и выращивать там ягоды и корнеплоды. Главное — не злоупотреблять пестицидами, от них сим превращается в человека-растение.

Bon Voyage (2007). Снова повторение пройденного, на этот раз — Vacation. Изменения в сравнении с оригиналом незначительны, разве что вместо горного курорта — Дальний Восток. Зато тут дают походить в кимоно и поиграть в народную игру «метни топор». Отдельная забава — ковыряние в земле в поисках клада.

Free Time (2008). На этот раз симы обзаводятся хобби. Возможности выбора — самые богатые: от кройки и шитья до ковыряния во внутренностях автомобиля. Новый район, несколько новых вариантов карьеры и маленький привет из первых The Sims — лампа с джинном внутри.

The Sims Online (2002)

Идея создать онлайновую версию The Sims напрашивалась сама собой. Поэтому уже в 2002 году Maxis и EA выпустили **The Sims Online**. Это, если коротко, все те же «Симсы», только в реальном времени и с реальными людьми вместо электронных соседей-статистов. Идея, конечно, была отличная — дать игрокам лишь пустынные локации, и пусть они сами возводят свои жилища, обустраивают их и заводят знакомства.

Но, к сожалению, проект провалился. За первые полгода была продана лишь четверть коробочек с игрой (и это несмотря на громкую пиар-компанию!), а за 12 месяцев издателю удалось подсадить на игру лишь 80 тыс. игроков вместо ожидаемого миллиона. С выходом **Second Life**, где было все то же самое, только лучше, о The Sims Online и вовсе забыли. Сейчас, правда, предпринимаются попытки реанимировать проект (отменили абонентскую плату, создали новые локации, добавили некоторые возможности), но едва ли это хоть как-то спасет ситуацию. В итоге получился самый дорогой в мире виртуальный чат.

Прочие Sims-игры

The Sims 2 также породили целую линейку побочных продуктов. Stuff Packs, например, являют собой обычные наборы новой одежды и предметов интерьера — то есть все то, что так любят домохозяйки. На сегодняшний день было выпущено шесть таких наборов: **Family Fun Stuff**, **Glamour Life Stuff**, **Celebration! Stuff**, **H&M Fashion Stuff**, **Teen Style Stuff** и **Kitchen & Bath Interior Design Stuff**.

Особняком стоит спин-офф **Stories**, который ориентирован на тех, кто только осваивается в мире The Sims. В сущности, это кастрированные версии The Sims 2 и ее аддонов, в каждой из которых, однако, имеется собственная сюжетная линия. На сегодняшний день в серии вышло уже три игры. В **Life Stories** нам предлагается устроить личную жизнь двух одиноких симов, в **Pet Stories** предстоит возиться с животными, ну а в **Castaway Stories** наш подопечный попадает на необитаемый остров и ищет путь к спасению.

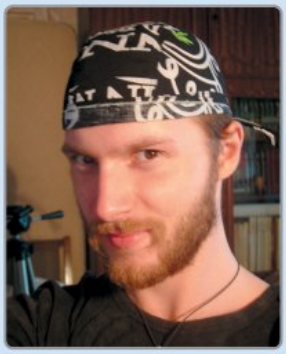
Кроме того, есть еще как минимум два отдельных Sims-проекта. Первый — **The Sims On Stage**, интернет-комьюнити, в котором можно петь караоке, публиковать стихи и клипы на движке The Sims 2. Второй — **My Sims**, своеобразный клон Viva Pinata, в котором нужно построить собственный поселок и зазвать на огонек как можно больше игровых персонажей.

ВАМПИРЫ
НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ
РЕКЛАМА
mayhem
gfi
Руссобит-М
© 2008 Mayhem Studios s.r.o. ©2008 GFI. All Rights Reserved © 2008 «Бествей». Все права защищены.
ww.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Андрей Александров

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



*Интересная ситуация складывается с онлайновыми играми: аналитики рапортуют о недостатке геймеров; многие мелкие MMOG закрываются практически сразу после релиза, не набрав достаточного числа подписчиков; идет постоянный отток игроков из MMORPG среднего класса в крупные проекты вроде **Lineage**, **World of Warcraft** и **Guild Wars**. Но при этом число анонсов небольших, нишевых MMO-проектов, выпускаемых мелкими издателями, продолжает неуклонно расти.*

*Издатели же крупные, окучив геймеров в самых больших MMO-регионах (Корея, Япония, США), сейчас стараются привлечь в свои тайтлы игроков из стран, где онлайновые игры по разным причинам менее популярны. Например, **NCsoft** активно прорубает окно в Россию. Компания «**Новый диск**» занимается распространением **Tabula Rasa**. **Yandex** осваивает цифровую дистрибуцию **Lineage II: The Chaotic Throne** — **The Kamael** и опять же Tabula Rasa. Ну а компания **Netville** будет продвигать на российских просторах **City of Heroes/City of Villains** и линейку **Guild Wars**.*

Что самое интересное, во многих этих играх геймеры из Европы составляют от силы 10%, Россия, с ее уровнем развития интернета, сможет дать приток еще от силы 0,5-1% (хотя и эти числа кажутся завышенными). И тем не менее крупные западные издатели продолжают стремиться на наш рынок. Вопрос, с чего бы вдруг такое рвение, остается открытым. То ли сказывается повышенный интерес к MMOG отечественных издателей, то ли готовится почва для развития онлайна в России в отдаленном будущем, когда высокоскоростной интернет у нас таки станет массовым. Но не исключен и куда более грустный расклад: иностранные компании просто не понимают, что пока продвижение онлайновых игр в России не может принести сколь-нибудь серьезный доход.

Алексей Макаренков,
редактор раздела

Миллиард за World of Warcraft...

Все это стоит целый миллиард долларов!

Крайне интересное заявление сделал на своем выступлении **Роберт Котик**, исполнительный директор **Activision** (к которой, напомним, с недавнего времени присоединилась **Blizzard**): по его словам, **World of Warcraft** — настолько потрясающая MMOG, что сделать нечто аналогичное можно будет только при миллиардном бюджете. Такие вот дела.

Это заявление тут же вызвало целый поток удивленных откликов со стороны разработчиков онлайновых игр. Четче всех позицию высказал **Ларс Батлер**, ранее отвечавший за онлайн в **Electronic Arts**. По его словам, выступление Котика — простое бахвальство, а в мире достаточно опытных команд, способных сделать игру ничуть не хуже, чем World of Warcraft, и дешевле, чем за миллиард долларов.

Отметим, что в выступлении Роберта Котика, помимо хвалебных песен, нашлось место и нескольким интересным фактам. Например, по его словам, World of Warcraft планируется развивать не только за счет нового контента, но и с помощью разнообразных дополнительных платных сервисов. Одна из первых весточек — уже начавшаяся организация «боев на деньги». Суть проста: собираем команду из трех человек, каждый платит по двадцать долларов, создает прекрасно одетого персонажа максимального уровня — и вперед, сражаться с такими же! В отборочных турах с каждого сервера будет выбрано четыре лучших команды, которые пройдут в региональные финалы. Их победители получат право «откусить» свой кусочек от призового фонда размером в 27 тыс. долларов. Кроме того, они встретятся в мировом турнире, где будет разыграно уже 120 тыс. долларов.

Русская R2 не за горами

Локализация корейской игры **R2: Reign of Revolution** (проходит под патронажем компании **Innova**) вышла на финальную прямую. В

В R2 не обойдется без симпатичных анимешных девчушек.

конце марта состоится последний, очень непродолжительный (пара недель) бета-тест — ну а пока представители компании ответили на несколько наших вопросов прикладного характера. Вот ряд интересных фактов, которые нам удалось почерпнуть из интервью:

- Каждый игровой сервер рассчитан на 4500 человек; в России планируется начать с трех серверов;
- Сразу после релиза будет установлено дополнение **Second Revolution**, добавляющее множество интересных возможностей и новый класс — ассасина;
- В игре запланированы премиум-аккаунты — правда, пока нет никаких подробностей о бонусах, которые они будут давать своим владельцам;
- В осадах замков одновременно сможет участвовать до тысячи человек;
- Разработчики активно совершенствуют игру и планируют регулярно добавлять новые классы. Возможно, среди них будут и лекари;
- Ну а локализаторы, конечно же, обещают всячески прислушиваться к мнению игроков и делать так, чтобы жилось им во вселенной R2 весело и приятно.

Пиратская жизнь становится комфортнее

Разработчики пиратской MMOG **Pirates of the Burning Sea** рассказали о том, что в бли-

Дуэли в Pirates of the Burning Sea появятся уже в самое ближайшее время.

жайшее время пользователи получат еще больше возможностей переломать друг дружке борта, мачты и ребра. Так, в дополнении 1.3 добавится режим дуэли — два игрока появляются на специальной локации и крушат друг друга. Важно отметить, что, участвуя в дуэли, вы не теряете ничего, кроме боеприпасов — в то время как обычное PvP-сражение в случае поражения лишит вас корабля.

Кроме того, на патч 1.5 запланирован Skirmish — еще более интересный режим. Его главная черта — огромное количество настроек. Можно выбрать тип боя, место его проведения, ограничения по уровню игроков и размеру кораблей, наличие наград, судьбу потопленных посудин (остаются у игроков или нет) — все эти опции наверняка сделают «скирмиш» очень популярным способом выяснения отношений.

Вторая жизнь The Sims Online

Давным-давно, еще в 2002 году, компания **Electronic Arts**, вдохновленная успехом **The Sims**, выпустила онлайновую версию этой игры — **The Sims Online**. Как ни странно, проект с треском провалился — идея коллективного выращивания домохозяек на просторах Сети не привлекла публику. Впрочем, EA не теряет надежду — и теперь, шесть лет спустя, анонсирует проект **EA-Land**, эдакий «перезапуск» The Sims Online.

Пользователи будут обитать в небольшой стране (раньше их ждало двенадцать отдельных городов), смогут растить нескольких симов сразу и, конечно же, получат доступ к огромному количеству разнообразных развлечений — вечеринкам, знакомствам, общению и прочему бестолковому времяпровождению. Проект при этом абсолютно бесплатен, а игроки смогут продавать-покупать собственноручно произведенные предметы (поделившись с EA, конечно же). Вам это ничего не напоминает? Правильно, похоже, у **Second Life** совсем скоро появится конкурент.

Результаты NCsoft

Злобные языки, пару месяцев назад твердившие, что дела у **NCsoft** идут просто отвратительно, могут пока спрятаться за зубами. Корейский гигант онлайнового рынка только что опубликовал свои финансовые результаты — и они, надо сказать, вполне приличные. Продажи компании за прошедший финансовый год составили 355,1 млн долларов (сокращение на 3%), а чистая прибыль — 48,4 млн долларов (рост на 18%).

Локомотивом издательства, как и прежде, остаются обе части **Lineage**: первая в четвертом квартале 2007 года принесла 34,2 млн долл., а вторая 36,4 млн долл. Следом идут **Guild Wars** — 9,9 млн долл., **City of Heroes** — 5,8 млн долл. и **Tabula Rasa** — 5,4 млн долл. Интересен и расклад по регионам: 59% своих доходов NCsoft получает в Корее, 17% в Северной Америке, 9% в Японии, 8% в Европе и 3% в Тайване.

NPD добралась до онлайна

Показатели MMOG-рынка теперь будет считать аналитическая компания **NPD** — основной поставщик бизнес-статистики по играм. Компания пообещала не забывать одну из главных особенностей онлайна — лояльность покупателей. Поэтому ее ежеквартальные отчеты будут учитывать как показатели продаж игр, так и количество продленных/отмененных подписок на них.

Коротко о важном

- MMOG **Guild Wars** вместе со всеми дополнениями разошлась тиражом в пять миллионов копий.
- Отечественная компания **IT Territory**, ранее занимавшаяся браузерными играми, лицензировала движок **HeroEngine** для своего нового проекта — который, судя по всему, будет уже клиентским;
- **Cryptic Studios**, создавшая **City of Heroes** и **City of Villains**, ведет работы над очередной MMOG про трудные будни супергероев (и суперзлодеев!) — **Champions Online**.
- Компания «**Нетвиль**» будет издавать в России «пиратскую MMOG» **Voyage Century Online** от китайской компании **Snail Game**. Русское название игры — «**Пираты онлайн**» (не путаем с «**Корсарами онлайн**» — локализацией **Pirates of the Burning Sea**).
- Патч 1.6 к **Tabula Rasa** добавит в игру возможность менять таланты своего персонажа, если до этого вы где-то допустили ошибку.
- Релиз бесплатного дополнения **Trinity** (напомним, что оно не только добавляет новые корабли и локации, но также сильно улучшает графику) позволил игре **EVE Online** установить очередной рекорд посещаемости — одновременно онлайн было 41690 человек.
- Компания Innova Systems организовала вечеринку, посвященную дню рождения **RF Online**. Шоу получилось феерично: на сцене «зажигали» танцевальные коллективы, постоянно проводились конкурсы, завершающиеся раздачей довольно дорогих призов, в какой-то момент на сцене даже выступил человек-оркестр Beatboxer VK. Мероприятие посетило более 500 поклонников игры.

Четыре миллиона — тоже деньги

Мы очень надеемся, что значительная часть полученных четырех миллионов будет направлена на совершенствование графики.

В то время как гранды MMO-рынка ведут разговоры о миллиардных инвестициях (см. новость про **Activision**), фирмы поменьше радуются и таким «скромным» цифрам, как 4,25 миллиона долларов. Именно столько получила молодая компания **Sparkplay Media** на разработку своего проекта **Earth Eternal**. Это забавная MMOG в мультяшно-фэнтезийном мире. Шестнадцать рас, четыре класса, сказочный мир и, что особенно важно, ориентация на социальные аспекты — не **World of Warcraft**, конечно, но свою нишу может найти.

Зелено-голубой Марс

Avatar Reality рассказала первые подробности о своем MMOG-проекте на движке **CryEngine 2**. Итак, суперсовременный «мотор» разработчикам потребовался для того, чтобы продемонстрировать нам... Марс. Действие **Blue Mars** разворачивается в 2177 году, когда красная планета уже колонизирована, перекрашена в зеленый цвет и заселена людьми. К сожалению, пока непонятно, чем на этой самой планете будут заниматься игроки. Но, судя по первым, обрывочным данным, речь снова идет о клоне **Second Life** с мощной социальной частью и практически полным отсутствием военных действий.

Какие приключения ждут нас на «Голубом Марсе» — пока остается загадкой.

Работа после релиза

Джефри Стил, исполнительный продюсер MMOG **The Lord of the Rings Online**, отметил в одном из своих свежих интервью очень интересный факт — после релиза размер команды, занимающейся проектом, практически не уменьшился. По словам Джефри, поддержка игры и разработка дополнительного контента оказались задачей не менее сложной, чем само ее создание. Впрочем, этому высказыванию можно найти и другое объяснение. Буквально на днях **Turbine** заключила с Tolkien Enterprises соглашение о продлении лицензии на разработку MMOG по вселенным «Хоббит» (The Hobbit) и «Властелин колец» (The Lord of the Rings) до 2014 года. Так что есть вероятность, что в недрах компании идет создание **The Lord of the Rings Online 2**.

Алена Ермилова
INTERNET@IGROMANIA.RU

ИГРА В ОНЛАЙНЕ НА DVD

Кроме статей в журнале, рубрика «Игра в онлайне» имеет свое представительство на DVD. Помимо многочисленных модов, дополнений, скриншотов и артов мы публикуем на диске различные гайды и тактики по популярным MMORPG; интервью с разработчиками, не поместившиеся в журнале; новости о создании различных онлайновых игр. В этом выпуске вас ждет следующая подборка материалов.

Поездка в Брайтон

В конце февраля «Игромания» посетила европейский офис **NCsoft** в Брайтоне и теперь готова поделиться интересными новостями, свежими скриншотами и эксклюзивными интервью. Ищите в нашей подборке:

— Обои для рабочего стола по мотивам **Aion: The Tower of Eternity**;

— Репортаж о Дне святого Валентина из мира **City of Heroes**;

— Фан-кит для создания собственного сайта по мотивам **Dungeon Runners**;

— Новости из стана разработки **Guild Wars 2**: скриншоты с комментариями разработчиков;

— Интервью и концепт-арт по **Tabula Rasa** и **Lineage II: The Kamael**.

Первые скриншоты Aika

Выпустив MMORPG **Granado Espada**, корейская компания **HanbitSoft** анонсировала новый проект — **Aika**. Сюжет игры довольно примитивен: на огромном континенте Алкан жил в одиночестве добрый бог Айка, от скуки создавал птиц, зверей, людей. Но однажды по ошибке сделал злого демона Зелка (Zelka). Демон получился не только очень хитрым, но еще и необычайно сильным, ничтоже сумняшеся он решил свергнуть Айку и захватить власть на Алкане. Бог забеспокоился и начал спешно создавать людей (игроков), чтобы они помогли ему отстоять континент и уничтожить коварного демона. Предлагаем вам ознакомиться с первыми скриншотами из игры.

Статья «Билды мага»

Маги-одиночки в инстансах WoW прячутся в самые темные углы пещер: они боятся, что какой-нибудь разъяренный босс одним ударом превратит незадачливого колдуна в лепешку. А тем временем хороший маг куда сильнее и друида в зверином обличии, и воителя, обвешанного тяжелой броней. Главное — правильно распределить очки талантов. В статье мы расскажем о двух основных PvE-билдах (огненный и ледяной маг) и о тактике ведения боев на PvP-аренах.

Статья «Праздники в World of Warcraft»

Зачем люди играют в онлайновые игры? Чтобы отвлечься от реальной жизни и побывать в сказке — без запинки ответят игроки и тут же с тоскливым вздохом отправятся в очередной нудный рейд. Впрочем, не все так скучно, иногда в онлайновых мирах случаются самые настоящие праздники: к ним готовятся и разработчики (которые все это великолепие организуют), и геймеры. Пропустить праздник всегда обидно, поэтому мы предлагаем вашему вниманию календарь праздников **World of Warcraft**. Например, ближайший ивент, «Неделя детей», пройдет в мае.

Статья «Начинающий флибустьер»

Свист ветра, рокот прибоя, звенящий на ветру такелаж, расправленные паруса, абордажные схватки и дуэли на шпагах... Играть в Pirates of the Burning Sea ринулись все, кто устал от душных пещер и путаных лабиринтов других MMORPG. Однако научиться управлять кораблем и освоить фехтование не так уж просто. Во время написания этого гайда мы потеряли не одну шхуну, зато теперь готовы поделиться с вами бесценным опытом морских сражений. ■

Дизайнеры Aion сделали мимику и движения персонажей настолько очевидными, что понять друг друга можно без всяких слов.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Ролевая игра по мотивам саги
Ника Перумова

Алмазный меч, деревянный меч

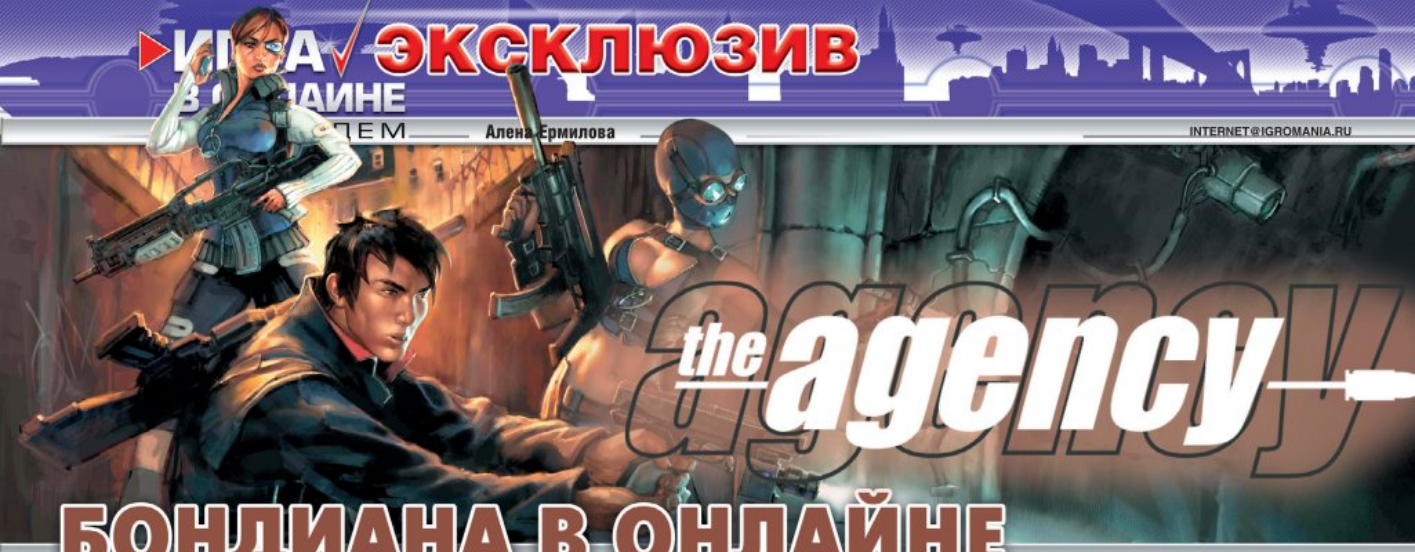
«Когда два брата обретут свободу,
наступит конец времён»

1С® ФИРМА "1С"

© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана «Primal Software». Все права защищены.
Сюжет и персонажи © 2003 Ник Перумов. РЕКЛАМА

PRIMAL SOFTWARE

Алена Ермилова
INTERNET@IGROMANIA.RU



БОНДИАНА В ОНЛАЙНЕ

- Жанр
  MMORPG с элементами экшена
- Издатель/разработчик
  Sony Online Entertainment
- Сайт игры
  http://theagency.station.sony.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Складывается впечатление, что жанр MMORPG с самого рождения страдает стойким иммунитетом к любым нововведениям. Миры большинства онлайновых игр срисованы друг с друга практически под копирку. Нет, никто не говорит о фотографическом сходстве, но взаимодействие персонажей, боевая система, принципы построения квестов, геймплей — все это как будто сделано под копирку.

И если опытный игрок еще способен заметить различия между какой-нибудь **Granado Espada** и там **Corum Online**, то для геймеров, перебравшихся в онлайн недавно, этой разницы практически не существует. Мало того, что механика одинаковая, так еще и вселенные все как на подбор либо фэнтезийные, либо sci-fi.

Что самое забавное, несмотря на очевидный застой в жанре, разработчики продолжают двигаться по накатанной. Из сколько-нибудь оригинальных проектов в ближайшем будущем появится разве что **Force of Arms** со своими гигантскими роботами (вот только с качеством исполнения у игры, похоже, не все в порядке — подробный отчет читайте в позапрошлом выпуске «Игромании») да **Infinity** с ее безбрежными космическими просторами.

Надежда есть на **The Agency**, которую делают в **Sony Online Entertainment**. Это самая настоящая шпионская MMORPG. Вот только разработчики сами ведут себя как шпионы, держат рот на замке и не спешат поделиться информацией о проекте. Впрочем, и из шпионов можно вытянуть немало полезной информации, надо только знать методы. Нам удалось развязать язык главному дизайнеру игры — **Кевину О'Хара**.

Приключения начинаются

*Сюжет The Agency больше всего напоминает завязку какого-нибудь шутера в духе **No One Lives Forever**, но уж никак не MMORPG. Несколько террористических организаций по всему миру объединились и планируют провести беспрецедентную акцию — ликвидировать сразу несколько президентов крупнейших государств. Первое покушение уже детально распланировано и произойдет в самое ближайшее время.*

*Две крупнейших шпионских организации — **Unite** и **Paragon** — оказались к такому повороту событий совершенно не готовы. Информация о том, кто, где и какого президента будет убивать, отсутствует. Самое время обратиться за помощью к шпионам высшей категории.*

[Игромания]: В какое время происходит действие игры, и в какой обстановке предстоит действовать начинающим шпионам?

[Кевин]: События игры происходят в современном мире, однако игрокам доступны самые современные технологии. Нам, разработчикам, конечно, неизвестно, что там на вооружении у агентов из Лэнгли или с Лубянки, так что пришлось пофантазировать. Все те суперсовременные приборы и девайсы, которые вы увидите в игре, вскоре будут доступны настоящим шпионам (по крайней мере, нам хочется так думать). Хотя иногда я в этом и сомневаюсь: наверное, с часами, оборудованными мощной лазерной пушкой, мы немножко переборщили.

[Игромания]: События игры происходят в начале XXI века. А как насчет воссоздания реальных городов в игровом мире? Будут в игре, скажем, Москва, Лондон, Нью-Йорк, или игровой мир полностью вымышлен?

[Кевин]: Что вы, отрисовать весь земной шар очень сложно! Но мы перенесли из реального мира то, что нам показалось нужным для геймплея. Дайте-ка объясню. Наш, точнее, ваш герой — не просто шпион, а самый элитный спецагент. У таких людей очень насыщенная жизнь. Джеймса Бонда помните? Уж его покидало по миру! У нас будет то же самое. Игрока будут посылать в Восточную Европу, оттуда перекидывать в Азию, из Азии — в Южную Америку, а потом еще куда-нибудь. И так раз за разом.

Мы не собираемся добиваться идеальной похожести городов на города реальные, но сходство, несомненно, будет. Мы смоделируем, например, какой-нибудь известный памятник архитектуры и поместим под него берлогу главного злодея. Представьте — мимо монумента ежедневно проходят тысячи туристов, но никому даже в голову не приходит, что под ним находится секретная лаборатория террористов.

Беспорядки в третьем мире

Большинство заданий в The Agency приходятся на не самые благополучные регионы нашей планеты — территории Азии и стран Латинской Америки.

[Игромания]: Какими будут квесты? Онлайновые геймеры

Бродить ночью по бандитским кварталам лучше с напарником.

привыкли к классическим *«пойди туда, убей зверюгу, забери у нее ценный артефакт, верни его NPC»*? Вы строите задания по похожей схеме?

[Кевин]: По-моему, описывать отдельный квест неинтересно, так что я кратко перескажу целую цепочку миссий. Например, сначала вам нужно будет установить личность одного человека в Праге, но при этом не выдать себя. Потом вам выдадут поддельные документы и вы проникнете в штаб-квартиру международной преступной группировки. Чтобы втереться в доверие к преступникам, вам придется выполнить ряд, скажем так, не вполне законных действий.

Наконец, вы обманете своего босса-мафиози и все с ног на голову перевернете на сверхсекретной базе, чтобы предотвратить убийство одного очень важного сановника. Вот так-то! Ну что, похоже это на классический MMORPG-квест? Перехитрить врагов и попутно пару раз спасти мир — вот будни элитного спецагента The Agency.

Проблема успешных, сработавшихся коллективов в том, что рано или поздно они начинают выпускать похожие друг на друга проекты. Иногда разработчики идут максимально легким путем: копируют успешный сеттинг, доводят до ума графику, немного видоизменяют другие элементы геймплея. В результате выходит вроде бы новая игра, а по сути — клон с той же атмосферой, с той же игровой механикой.

*На счету у SOE много успешных онлайновых проектов, достаточно вспомнить **PlanetSide**, **Infantry**, **EverQuest 1-2** (к слову о клонировании). The Agency разрабатывает та же команда, что делала когда-то **EverQuest 2** и **Vanguard: Saga of Heroes**.*

[Игромания]: От шпионской игры геймеры ждут чего-то необычного, доселе невиданного в MMORPG. Подсунуть им классическую онлайновую RPG в шпионском антураже — значит, с большой вероятностью пролететь, как фанера над точно смоделированным Парижем. The Agency делает та же команда, которая работала над EverQuest 2, — не боитесь выпустить клон в новом сеттинге? Или вы набрали новых людей?

[Кевин]: Нет, конечно, новых людей совсем уж со стороны мы не набирали, да и откуда им взяться? Опыт разработки MMORPG, знаете ли, он сам по себе не приходит. Костяк команды The Agency состоит из тех самых профессионалов, которые работали над EverQuest 2 и Vanguard. Но мы старались сбалансировать «ударную группу». Обычно для разработки игр приглашают целые подразделения: сработавшуюся партию программистов, испытанную армию моделлеров, сплоченный легион художников. Мы же собирали людей сами. Например, наша команда в Сиэтле (штат Вашингтон) сотрудничает с ребятами из Сан-Диего (Калифорния) и Остина (Техас).

По мере того как разработка набирает обороты, мы приглашаем новых специалистов — тех, кто делал популярнейшие шутеры от первого лица и инновационные ММО-игры. Мы собираем профессионалов со всего света, в том числе, кстати, и из других подразделений SOE. С таким подходом мы совершенно уверены, что у The Agency будет свой особый геймплей и атмосфера. Так что никакого подражания и клонирования не дождетесь, хотя, не спорю, это было бы проще всего.

[Игромания]: С тем, что вы не собираетесь делать эдакого он-

Шпионы — они классные

[Игромания]: Немного банальный вопрос, но все же — почему именно шпионская тематика? MMORPG это как-то совсем не свойственно. Да и эксперименты с сеттингом не всегда кончаются хорошо: взять, к примеру, полный провал Fury и намечающийся крах Tabula Rasa.

[Кевин]: Как это *«почему шпионскую?»*? Может, я тоже буду банален, но шпионы — они классные. Или вы не согласны?

А если говорить начистоту, мы долго думали, какой же сеттинг взять для нашей следующей MMORPG. В результате пошли от противного. Ясно, что онлайновый рынок перенасыщен фэнтезийными проектами — как в свое время ими был переполнен рынок однопользовательских игр. И тут нас осенило: однопользовательские игры! Шпионский сеттинг, столь популярный среди сингловых проектов, никак не представлен в онлайне. Да, в некоторых играх есть элементы шпионажа, но не более того. Вот мы и решили делать игру, где геймеру нужно быть не только сильным и ловким, но еще и умным, хитрым, обаятельным и смекалистым.

Ну и, по традиции, мы делаем игру, в которую нам самим хотелось бы играть. Э-э-э... да, я уже говорил, что шпионы — это круто и здорово?

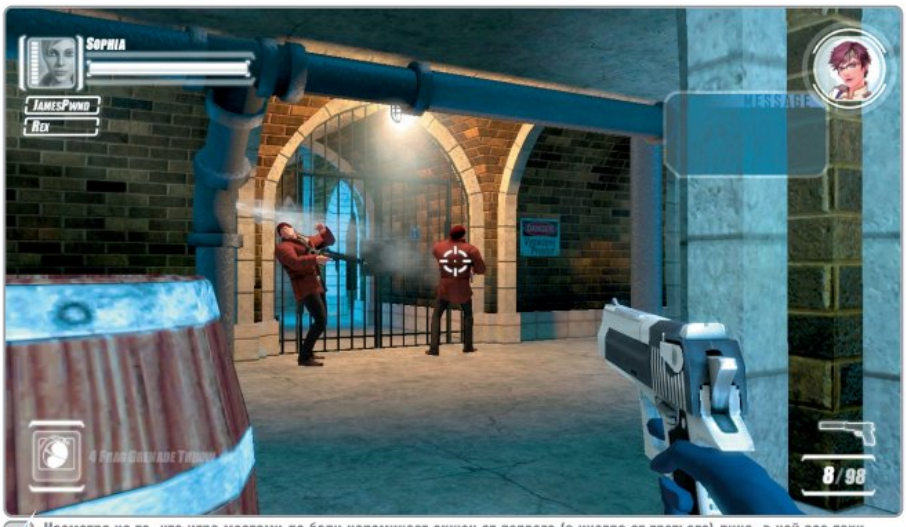
[Игромания]: В интернете ходят упорные слухи, что в The Agency будет несколько рас: какие-то роботы, киборги... Что это — очередная утка или вы таки пытаетесь сделать игру похожей на привычные MMORPG?

[Кевин]: Ну что вы, какие киборги?.. Шпионы, как ни крути, люди со всеми их достоинствами и недостатками.

The Agency, пожалуй, единственная MMORPG, разработчики которой не боятся признаться, что у них будет всего одна раса. Причем не бармаглоты с планеты Шелезяка, а самые обыкновенные люди. Впрочем, оно и к лучшему: в онлайне собралось столько всякого сказочного зверья, что люди кажутся, простите за бестактность, невидалью.

[Игромания]: И в PvE мы тоже будем сражаться с людьми?

[Кевин]: Да. У нас будет несколько фракций, каждая со своими особенностями, целями и тактикой (подробностей пока, увы, раскрыть не могу), но руководить ими будут, конечно, люди. Кто же еще так жаждет мирового господства?!



Несмотря на то, что игра местами до боли напоминает экшен от первого (а иногда от третьего) лица, в ней все-таки больше от RPG.

Равенство возможностей

[Игромания]: Не собираетесь ли вы делать AFK-прокачку (Away From Keyboard — в отрыве от клавиатуры)?

[Кевин]: Так уж прямо AFK не будем, но кое-что неординарное мы приготовили. Нам хочется, чтобы в The Agency играли и хардкорщики, которые могут сутками сидеть за монитором, и люди занятые, которые хотят играть, но просто не имеют столько времени. Поэтому мы придумали систему, которая называется **Operatives**. Она работает всегда, даже когда вы вне игры.

Operatives не прокачивает персонажа, она играет за вас — например, выполняет какие-то простенькие задания. Сейчас сложно сказать что-то конкретное, но выглядеть это будет примерно так: у игрока будут определенные ресурсы, которые он сможет распределить на выполнение тех или иных заданий. Представьте, что на вас трудится сотня клерков — разбирает завалы документации, отвечает на телефонные звонки, в общем, позволяет вам сосредоточиться на главном и забыть о мелочах. Примерно так работает и Operatives. Конечно, она не заменит живого игрока, но все же поможет начинающим хоть как-то конкурировать с хардкорщиками. Кстати, Operatives сможет даже оповещать вас по почте о ходе игры.

лайнового Франкенштейна с ногами из EverQuest, руками из PlanetSide и головой от Vanguard, мы вроде бы разобрались. Но ведь наверняка есть некие черты MMORPG, от которых сложно избавиться и в The Agency? У вас большой опыт создания онлайновых игр, вам легче отсечь лишнее.

[Кевин]: Да, SOE и правда поднаторела в онлайновых играх. Я сейчас немного повторюсь, но все же: за время работы над разными тайтлами мы поняли одну очень важную вещь, я бы назвал ее главным принципом разработки вообще: когда ты делаешь новую игру, главная задача — создать самобытный проект со своей изюминкой и атмосферой, а не клон какой-то успешной игры. Нужно абстрагироваться от предыдущих проектов, как бы успешны и хороши они ни были, и не бояться экспериментировать и воплощать новые идеи. Иначе ничего не получится.

В случае с The Agency мы не просто делаем EverQuest, где вместо колдунов — спецназ, а вместо волшебных посохов — пистолеты. Нам кажется, что в захватывающем приключенческом экшене должен быть свой особенный ритм, своя система субординации. В игре со шпионами даже мир должен выглядеть по-другому: обстановка комнат, темные закоулки, открытые пространства — сеттинг накладывает отпечаток на все. Так что The Agency не похожа ни на одну из предыдущих наших игр.

Прятки в темном закоулке

Пока Кевин отвечал на наши пространные вопросы о концепции, мы пытались понять, как же SOE решила вопрос с взаимодействием игроков. На первый взгляд, соединить MMORPG и шпионский шутер — это все равно что пытаться размешать масло в стакане с водой. Шпионский экшен в первую очередь должен привлекать стелс-частью, возможностью в одиночку выполнить кажущееся поначалу совершенно невозможным задание. MMORPG в большинстве случаев заставляет игроков действовать сообща, любители одиночных рейдов почти всегда проигрывают слаженно действующей партии.

[Игромания]: Вы так усиленно скрываете все, что касается непосредственно геймплея, что у нас уже сложилось впечатление, будто вы пока и сами не знаете, как оно будет играться. Расскажите о нем. И как игроки будут общаться и взаимодействовать между собой?

[Кевин]: Самый распространенный способ общения — это командное взаимодействие. В своих подозрениях о несовместимости шпионского экшена и MMORPG вы правы лишь отчасти. The Agency чем-то напоминает однопользовательскую игру, ее можно проходить в гордом одиночестве и даже преуспеть в этом. Но не сомневайтесь, куда приятнее, когда есть кому прикрывать вас с тыла, снимать врагов прицельными выстрелами или перевязывать раны. А главное, вы сможете покупать у других игроков (или меняться) важные сведения, необходимые для прохождения очередного задания.

Со временем геймеры смогут создавать собственные элитные агентства. Не путайте их с гильдиями в других играх — агентство не так велико, чтобы назваться гильдией. Зато если игроки захотят объединить несколько агентств, то, да, такой картель будет похож на гильдию, скажем, в **World of Warcraft**. Мы планируем оказывать таким гильдиям определенную поддержку, но пока еще рано говорить об этом.

[Игромания]: А как насчет PK (Player Killing)? Игрок сможет предать партнера по команде и воткнуть ему нож в спину?

[Кевин]: Нет, нет, как можно! В отличие от многих современных игр, PvP в The Agency будет полностью зависеть от вашего желания. Если вы не любите PvP, вам никогда не придется трястись, ожидая, что напарник нанижет вас на стилет или, навинтив глушитель, пристрелит в подворотне. Так что будет PvP только на отдельных спецлокациях и по обоюдному согласию.

Кстати, раз уж заговорили о PvP, давайте расскажу о нем поподробней, еще никому, кстати, не рассказывал. У нас в игре будет несколько PvP-режимов, самый интересный — PvP Anytime. В интерфейсе игры будет специальная кнопка, на которую достаточно будет просто кликнуть, и — вуаля! — вы в PvP-локации. Не нужно ждать начала матча, набирать команду, изучать настройки: вы сможете присоединиться к перестрелке в любой момент. Не буду скрывать, высокоуровневые игроки будут иметь в PvP некоторое преимущество. Однако The Agency —

Графически The Agency напоминает Team Fortress 2.

не просто ролевая игра, это еще и экшен, поэтому успех в PvP — дело навыка.

Карты, деньги, два ствола

В The Agency можно в любой момент отвлечься от напряженных будней спецагента и сыграть в какую-нибудь простую мини-игру: передохнуть за карточным столом, за рулеткой и даже за рулем гоночного болида. А затем, перессорившись за выигрыш, выбрать секундантов и отправиться выяснять отношения с помощью пистолетов или снайперских винтовок.

[Игромания]: Каким оружием пользуются онлайновые шпионы? Что вы нам предложите: ружья, ножи, бомбы, снайперские винтовки, жучки?

[Кевин]: В распоряжении наших элитных агентов будут сотни шпионских устройств. Мы создали массу разной сверхсекретной одежды и не меньше всяких технических устройств. Ружья, пистолеты — это все очень мило, но и очень банально. Знаете, наши художники просто помешались на супершпионских девайсах: только подумайте, в ход пошли ручки, зонтики, наручные часы, мобильные телефоны... Это вам не бомбы и снайперские винтовки! Хотя они, конечно, тоже будут, от классики мы не отказываемся.

[Игромания]: Про магию спрашивать глупо, но все-таки — какие-то аналоги магических способностей предвидятся? Например, плащи-невидимки или что-то в этом духе?

[Кевин]: Магии, конечно, не ждите, не те «погодные условия», однако некоторые шпионские штучки будут иметь «нештатные» функции. Не думаю, что они смогут сделать вас невидимым, но вот незаметным — легко.

[Игромания]: Почему вы говорите, что ваша игра — это больше MMORPG, чем экшен, а не наоборот? Пока все говорит о том, что она ближе к экшенам, чем к MMORPG.

[Кевин]: The Agency в первую очередь все же ролевая игра. У нас своя собственная ролевая модель, отличная от привычных level-based-игр. Чем больше вы используете тот или иной навык, тем больше он прокачивается. Получается, что ваши умения будут зависеть от оружия, которое вы используете, и от брони, которую надеваете.

А экшен с ролевыми элементами — это, друзья мои, **Fury**, мир его праху. У нас же именно MMORPG, и пускай динамика, постоянная стрельба и возможность играть с видом от первого лица вас не смущают.

Наша ролевая система развития называется **YAWYW** (You Are What You Wear — *«ты — то, что ты носишь»*), она позволяет игрокам довольно быстро переквалифицироваться, допустим, из снайпера в сапера и обратно. Не надо ради сомнительного результата перераспределять очки умений за бешеную плату. Просто используйте нужную вам в данный момент вещь, и все. Появляется много путей прокачки разностороннего персонажа, игра становится в чем-то непредсказуемой, но при этом сбалансированной.

Run-and-gun!

[Игромания]: Игроку придется постоянно прятаться и стрелять из-за угла, или уличные бои тоже будут?

[Кевин]: Чтобы продвигаться по сюжетной линии, достаточно только метко и быстро стрелять. Однако у нас будет много разных заданий. В том числе вам придется и прятаться, и хитрить, и участвовать в потасовках, и устраивать переполох с беспорядочной стрельбой — run-and-gun, вот как. Дополнительные задания и вторичные квесты потребуют от вас разных стилей игры.

Похоже, авторы The Agency легко и элегантно избавились от хронической болезни большинства MMORPG — монотонной нудной гонки за опыт, за очередной уровень. Вот только кого-то The Agency этим и отпугнет. Социологические опросы наглядно демонстрируют, что именно прокачка, эта безвкусная жвачка MMORPG, привлекает и удерживает в играх десятки тысяч людей.

[Игромания]: Изучали ли вы какие-нибудь специализированные книги, чтобы создать правдоподобный сеттинг?

[Кевин]: Да, конечно. Наш офис буквально завален всякими шпионскими референсами — фильмами, книгами, постерами. У нас в команде есть даже профессиональный консультант, он раньше работал в военной разведке. Но, сами понимаете, он шпион, поэтому мы не можем сильно о нем распространяться.

Кстати, не забывайте, что реализм реализмом, а The Agency выполнена в нарочито преувеличенной, гротескной манере. Юмора в игре достаточно.

■ ■ ■

Совместив, казалось бы, несовместимое — шпионскую романтику и онлайновую игру, — SOE сделала очень серьезную заявку на победу. Если к релизу игра не растеряет большую часть ролевых элементов и не свалится в экшен-пике, как это уже произошло с Fury, то, вполне возможно, через полтора-два года нас ждет приход самой неординарной MMORPG со времен появления жанра. ■

На опасные задания в The Agency отправляются не только отважные шпионы, но и прекрасные шпионки, одетые по самой вызывающей шпионской моде.

Олег Чебенеев

MYTHOS

Жанр
MMORPG
Издатель
HanbitSoft
Разработчик
Flagship Studios
Сайт игры
www.mythos.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года

История развития **Mythos** разительно отличается от становления большинства других компьютерных игр. Mythos, как бы это помягче выразиться, побочный продукт эволюции, который по задумке создателей никогда не должен был стать самостоятельной игрой. Но судьба распорядилась иначе.

Еще в 2006 году Билл Роупер (выходец из **Blizzard**), работая над **Hellgate: London**, решил сделать небольшой онлайновый проект, который бы позволил до блеска отшлифовать сетевой код игры. Задумка была предельно проста: создать на движке Hellgate: London примитивную MMORPG, а поскольку при разработке обоих проектов использовались одинаковые технологии, все баги, найденные в онлайновой ролевке, могли быть тут же исправлены в ее старшем «братце». Проект получил название **Mythos**. Так они и развивались одновременно — Hellgate, которой было уготовано большое будущее, и незатейливая MMORPG, созданная лишь для проведения испытаний.

Но энтузиазм создателей Mythos (над ней изначально трудилось всего 5 человек) пошел дальше планов компании. Очень скоро технодемка стала напоминать полноценную игру, и Flagship Studios, воодушевленная успехом Hellgate: London, дала добро на доведение Mythos до ума. Авторам сто раз повторять не пришлось. Работа закипела, и в конце 2007 года — с запуском беты — геймеры впервые смогли оценить результат.

Начиная играть в Mythos, следует понимать: она не претендует на роль чего-то инновационного. Сами разработчики называют свой проект «миниатюрным Diablo». Бегаем по подземельям, уничтожаем толпы монстров, прокачиваем способности, ищем артефакты. Но при всей своей вторичности Mythos чертовски увлекательна.

Расы, классы, перки

Действие игры происходит в мире Ульд, в котором, мягко говоря, не все ладно. Некогда мирные королевства теперь участвуют в кровопролитной войне, пытаясь спасти свои земли от нашествия варваров Дискордии. Лишь несколько городов способны обеспечить жителям относительную безопасность. Путешествовать же за стены, в дикие земли Ульда, зачастую смерти подобно. Предыстория Mythos донельзя примитивна, зато сразу становится ясно, что городишко Stonehill, рядом с которым мы начинаем свой путь, — последний оплот мирных жителей, а лезущие отовсюду агрессивные пигмеи — армии Дискордии.

Чтобы дать отпор захватчикам, три расы, исконно проживающие в Ульде, были вынуждены заключить альянс: люди, сатиры и гремлины сплотились перед лицом смертельной опасности. Впрочем, несколько месяцев назад вместо сатиров в игре были эльфы, завтра им на смену могут прийти минотавры. На данный момент разработчики представили 3 класса, к релизу грозятся добавить еще как минимум столько же. И хотя пока выбор невелик, всеми тремя персонажами играть очень интересно: 3 ветки талантов у каждого из героев дают возможность прокачивать весьма необычные специализации.

Bloodletter — воин, уверенно чувствует себя только в ближнем бою, все спецудары и молниеносные атаки рассчитаны на работу в фул-контакте. Специализация Martialist усиливает все удары бойца (дополнительная линейка Slicing Dervish превращает Bloodletter в самого настоящего берсеркера). Crimsonate позволяет развить своеобразный аналог магии крови: раны на теле противников долго не заживают, а иногда начинают кровоточить с удвоенной силой. Специализация Red Hand превращает бойца в некроманта, способного создавать из трупов поверженных врагов кровавых демонов.

Pyromancer — колдун, предпочитает общаться с флорой и фауной Ульда на языке напалма. Если вы встретите место с выжженной землей, кучей обугленных трупов и озерами расплавленного металла, можно не сомневаться — недавно здесь прошел Pyromancer. Хотя во всех ветках развития этого класса есть разрушительные заклинания, Cinderblade больше подходит для тех, кто предпочитает махать зачарованным по самую рукоять мечом, Flamecaster — для любителей пускать во все стороны столбы пламени, а Coalsmasher — для поклонников различных зверушек.

Gadgeteer — снайпер, пулеметчик и подрывник в одном лице. Одной пулей способен отправлять на тот свет трех врагов разом, а так как за раз может выпускать по нескольку очередей, противники умирают штабелями, едва показавшись на горизонте. Ветка Marksman значительно усиливает стрелковые способности героя, специалист Grenadier эффективнее кидает взрывчатку, а Tinker хорошо разбирается в механических устройствах, может устанавливать на поле боя автоматические пушки и создавать роботизированных питомцев.

Призываемые персонажами союзники в Mythos необычайно сильны, кроме тех, что вызывает Bloodletter. Например, маг с прокачанной веткой Coalsmasher может одновременно призвать в подземелье армию из 6 Wisps и 1 гиганта Colossus, а сам спокойно идти пить чай: зверушки сами быстро зачистят помещения, останется только собрать трофеи.

Кроме древа навыков, разработчики добавили в Mythos систему перков, которые начисляются за определенные игровые достижения. Например, за убийство тысячи насекомых игроку выдают перк Bugslayer, усиливающий атаки по жукам и паукам на 10%. Расправа над повелителем нежити Husk of Rufus улучшит сопротивление к атакам мертвецов на 5%. Всего таких бонусов около 20, но одновременно их использовать не получится, так как слотов для активации перков на 50 уровне персонажа всего 6, а в начале и того меньше. Придется выбирать и комбинировать, формируя самые смертоносные комплекты перков.

Подземелья Ульда

Мир Mythos целиком состоит из инстансов, единственным местом, где могут встретиться геймеры, являются населенные пункты, здесь же обитают NPC, раздающие задания. Пока в игре есть только два крупных города: Stonehill и Tulin's Hope (перемещаться между ними можно на дирижабле). Зато подземелий

Интерфейс Mythos и внешне, и функционально очень похож на интерфейс из Diablo 2.

не счесть. Изначально все они спрятаны — и открываются либо в момент получения квеста, либо после нахождения кусочка карты. Если с финансами все в порядке, можно сходить к картографу и накупить кучу свитков, обозначив на глобальной карте все известные подземелья. Но исследовать Ульд лучше постепенно, иначе есть риск потеряться во всех этих руинах, логовах и гробницах — игра никак не отмечает, какие из них пройдены, а какие нет.

Вход в любой лабиринт находится в специальной локации Clearing. Это небольшие участки земли, похожие друг на друга как две капли воды. Посредине каждой такой зоны расположен спуск под землю, а рядом топчутся два скучающих NPC, один из которых поможет освободить сумку от мусора, а другой — за вознаграждение телепортирует героя на нижний этаж подземелья. Сами пещеры, как правило, состоят из нескольких уровней и генерируются случайным образом (сундуки и ловушки тоже каждый раз перераспределяются).

Кроме полчищ нечисти, на каждом этаже гуляет по одному мини-боссу, а на последнем уровне скрывается самый крупный монстр. Есть еще эпические пещеры, рассчитанные на прохождение группой из 5 человек, — там и монстры жирнее, и мини-боссов больше, и трофеи дороже. Но расчет расчетом, а в реальности «эпики» вполне можно штурмовать в гордом одиночестве. Первые 20-30 уровней игрокам вообще нет смысла объединяться в группы, да и на поздних стадиях многие предпочитают бегать по одному. Действительно, зачем делиться опытом и наживой, когда монстры и так мрут как мухи?

Больше всего квестов выдают в Stonehill — чаще всего главному герою приходится сражаться с каким-нибудь гигантским монстром, но попадаются собирательные и поисковые экспедиции. Интересная закономерность: вещи, найденные на «собирательных квестах», практически всегда бесполезны, даже продать за нормальные деньги их не удается. А вот с босса вполне может выпасть какой-нибудь ценный меч с кучей полезных бонусов.

Как и в Diablo, названия вещей окрашены в разные цвета, в зависимости от их типа. Реже всего можно встретить оранжевые предметы — они уникальны, начинают падать с 20 уровня и иногда привязаны к какому-то конкретному существу. Также довольно редко падают фиолетовые и желтые артефакты. Впрочем, характеристики предметов генерируются случайным образом: вполне может получиться, что простое синее колечко окажется полезнее, чем более редкое желтое. Вдобавок к привычным по Diablo бонусам разработчики добавили различные артефакты для усиления атак питомцев. Жаль, что в нынешней версии игры напрочь отсутствует рынок, где игроки бы смогли купить и продать трофеи, поэтому приходится писать объявления в чате.

В Mythos не так много настроек внешности персонажа, но возможность сделать гремлина в темных очках с дымящей сигарой в зубах дорогого стоит!

Отдельного внимания заслуживает дополнительный режим игры Elite-Hardcore, созданный специально для тех, кто любит пощекотать себе нервы. После его активации, во-первых, пропадает возможность перераспределять заработанные очки скиллов и менять таланты, а во-вторых — в случае смерти персонаж удаляется с сервера. Приходится все время быть начеку, иметь солидный запас эликсиров и лишний раз не рисковать. Хотя большинство хардкорщиков боятся не монстров, а случайного лага — одна 10-секундная задержка может стоить трех месяцев упорной прокачки.

На момент написания статьи разработчики не успели реализовать в игре PvP, но обещают добавить новый режим в одном из будущих патчей. Кроме набивших оскомину дуэлей, появится большая локация, в которой убийства геймеров всячески поощряются. Пока неизвестно, какие будут наказания за смерть и будут ли клановые войны.

■■■

С Mythos сложилась очень интересная ситуация: игра развивается постепенно и уже сейчас смотрится вполне целостным проектом, которому для законченности не хватает только PvP-режима. Оценки бета-версии мы, конечно, не ставим, но все, что было сказано про геймплей и графику к релизу вряд ли изменится. Когда разработчики решат, что Mythos вышла из стадии тестирования (скорее всего, релиз сведется к установке очередного патча), мы опубликуем финальный обзор, в котором расскажем вам обо всех нововведениях, и уже тогда проставим финальные баллы. ■

Один из боссов — гигантский медведь. Отличается повышенной живучестью и мощными атаками ближнего боя.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Простая, но невероятно затягивающая игра. Поклонникам Diablo играть обязательно, всем остальным — как минимум попробовать.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%

Олег Чебенеев

FLYSIS

- **Жанр**
  Онлайновый космосимулятор
- **Издатель**
  - GameForge
  - Yedang
- **Разработчик**
  MasangSoft
- **Цена игры**
  Бесплатная
- **Скорость связи**
  От 64 до 128 Кбит/с
- **Трафик**
  От 3 до 9 Мб/ч
- **Сайт игры**
  http://flysis.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,8 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео

В мае 2006 года компания **MasangSoft** выпустила онлайновый космический симулятор **Space Cowboy Online**. Поначалу игра буквально трещала по швам от многочисленных багов, но за три месяца «Ковбоя» подлатали, и к осени он уже собрал более 500 тыс. подписчиков.

В 2007-м у MasangSoft начались серьезные финансовые трудности, десятки сотрудников отправились околачивать пороги более успешных фирм. Права же на Space Cowboy Online, поддерживать который у MasangSoft не было ни сил, ни желания, были проданы корейской компании **Yedang**. Новые владельцы, сфера интересов которых не распространялись дальше Кореи и Тайваня, взяли да и закрыли все англоязычные сервера, разом отрезав от игры всех геймеров из Европы и США. На этом история Space Cowboy Online могла бы и закончиться, но в самом начале 2008 года издатель **GameForge** выкупил у Yedang права на распространение и поддержку игры в Европе и запустил ее под новым названием **Flysis**.

В основу сюжета положен конфликт, разгоревшийся между правительством и повстанцами в одной далекой-далекой галактике. Большего знать, в общем-то, и не нужно: тонкости и нюансы противостояния станут понятны по мере прохождения игры. Главным оружием противоборствующих сторон являются летательные аппараты, способные вести бой не только в открытом космосе, но и над поверхностью планеты. Все они разделены на четыре класса: средненький по всем параметрам **Anima Mortar**, тяжелый бомбардировщик **Brandy Burg**, юркий истребитель **Idle Sniper** и корабль поддержи **Meadow Bugle**.

После выбора летательного аппарата и прохождения коротенького туториала вас прямой наводкой выкидывают на космическую базу, где обитает с десяток NPC: одни приторговывают оружием и различными бонусными навесками на корабль, другие предлагают за умеренную плату обучить пилота каким-нибудь спецспособностям. Главной же местной достопримечательностью является огромный телетайп в самом центре базы, раздающий миссии всем желающим. Выбираете задание по силам, жмете на кнопку телепортации и через пару секунд оказываетесь либо у поверхности какой-нибудь планеты, либо в открытом космосе.

Ну а дальше все как в обычном офлайновом космосиме: уничтожение вражеских караванов, бомбежка баз, филигранное пилотирование в узких каньонах, нашпигованных радарами противника. И все это в гордом одиночестве. Ни тебе напарников, ни смышленых, управляемых другими людьми противников. Онлайновая сущность игры начинает проявляться, только когда вы немного прокачаете свой корабль. Сначала появятся задания, рассчитанные на партию из 5-6 пилотов. А еще через некоторое время (на 11-м уровне) откроется возможность примкнуть к одной из фракций — BCU (правительство) или ANI (повстанцы). С этого момента сюжетные миссии имеет смысл выполнять, только чтобы получить какой-нибудь особо полезный модуль для корабля или подзаработать, все самое интересное поджидает в PvP-баталиях.

Вначале эскадрильи новичков стравливают над поверхностью планеты, причем побеждает чаще всего не та команда, в которой собрались лучшие пилоты, а та, командир которой сумел подобрать оптимальный набор космолетов. Если отправиться в бой, допустим, без корабля поддержки, шансов вернуться на базу невредимыми практически не останется. Точно так же, если не прихватить с собой парочку Idle Sniper, истребители врага изрешетят ваши тяжелые космолеты за несколько минут.

Когда поднаберетесь опыта, откроется доступ к миссиям по захвату вражеских территорий. Прокачавшись же до 70-80-го уровня (всего их в игре 100), можно поучаствовать в уничтожении флагманского корабля противника. Это самый ответственный момент в игре. Разрушив флагман, фракция получает огромное количество денег и очков опыта (распределяется между участниками сражения). Проигравшая же сторона надолго погружается в экономический кризис: чтобы восстановить главный корабль, им придется набрать на сюжетных и простеньких PvP-миссиях 100 тыс. очков.

■■■

К сожалению, с технической точки зрения игра очень сильно устарела. Та же **EVE Online** постоянно идет в ногу со временем: совершенствуется графика, оттачивается физика, дорабатываются сюжетные задания. Flysis же банально не хватает внимания разработчиков. Да и PvP-режим, пускай даже прекрасно сбалансированный, не способен удержать людей в игре дольше 1-2 месяцев. После этого массированные атаки на вражеские базы и стычки в космосе приедаются, и неожиданно оказывается, что больше во Flysis заняться абсолютно нечем. ■

Самое сложное в Flysis — научиться удерживать противника в прицеле.

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохая находка для всех космолетчиков, уставших от огромной и неповоротливой EVE Online. В Flysis жизнь легка, несерьезна и стоит очень дешево.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 6,0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ХАЙВЭЙ...
...И ДРУГ ТВОЙ МОТОЦИКЛ.
MOTOR
HARLEY-DAVIDSON
CYCLES
И ЦЕЛАЯ БАНДА ЗЛОБНЫХ БАЙКЕРОВ!
В лучших традициях Road Rash!
Харлей-Дэвидсон:
ПОВЕЛИТЕЛЬ ДОРОГ
реклама
ACTIVISION
PLAY TEN INTERACTIVE
MAGIC WAND PRODUCTIONS
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2006 Activision Publishing, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. ©H-D. All rights reserved. Developed by Magic Wand Productions for Activision under license from Harley-Davidson Motor Company. PC CD-ROM logo TM and © IEMA 2003. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. MADE IN THE USA.
© 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. © 2008 «Бествей». Все права защищены. ООО «Бествей». www.russobit-m.ru Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, ул. Академика Силина, д. 7. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Светлана Карачарова

КАРАЖАН

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ИНСТАНС WORLD OF WARCRAFT

Одно из главных мерил успеха любого проекта — популярность. Если на сайт каждый день заходит сто тысяч посетителей — значит, он популярен. Если почти все геймеры заняты каким-то одним делом, значит, виват разработчикам, они сумели сделать то, что по душе всем игрокам, от чистых хардкорщиков до распоследних лентяев.

Каражан (Karazhan) — самый посещаемый рейдовый инстанс **World of Warcraft**. Причины? Их несколько. Именно Каражан стал в **The Burning Crusade** первым инстансом на десять человек — соответственно, для него достаточно быстро можно собрать игроков. Недоброжелатели тут же скажут, что это и самый казуальный рейд-инстанс игры — что ж, и в этом есть своя правда. Но относительно легким он стал лишь после серии обновлений. **Blizzard** все очень точно рассчитали: даже сильные гильдии проходили Каражан и все его ивенты в достаточно жестких условиях, после чего времени на убийство стали давать куда больше, да и условия стали мягче, а монстры и боссы — покладистее. Одним словом, инстанс открыл свои двери для тех, кто не просиживает за игрой сутки напролет.

Разработчики, конечно, могли сделать рейдовый инстанс начального уровня прямым, как рельса, и геймеры остались бы довольны. Но с Каражаном все произошло с точностью до наоборот. В нем есть несколько на столько интересных ивентов, что они запросто могли бы украсить и более сложные подземелья. Даже вышедший позднее инстанс Зул'Аман, также рассчитанный на десять человек, не вызывает такого восхищения, как Каражан.

Эксперименты, но не Лейн

Для начала немного истории. Каражан — башня знаменитого Медива, величайшего мага Азерота, в которой он, будучи под контролем духа Саргераса, проводил опыты. Впоследствии Медива убили, а точнее — освободили от власти Саргераса, и хотя его тело при этом развоплотилось, дух, похоже, остался жив. В Каражане этот дух встретится нам дважды: на террасе, где нам придется призывать дракона, и в самой башне — он предложит нам сыграть партию в шахматы.

Каражан — огромный дворец, там есть все, что должно быть в роскошном замке: от хорошей конюшни и величественной обеденной залы до великолепной библиотеки, звездной обсерватории с телескопом и даже комнаты для шахмат. Находясь в башне, Медив экспериментировал с энергией мира: видимо, как побочный эффект всех его экспериментов, башня и заполнилась бессмертными духами. Дворецкий в столовой, конюх в стойле, страж в коридоре — все они стали привидениями, силой и проклятием Каражана. Ну а в понимании игроков — обычными боссами, копилками фиолетовых вещей, кусков тира 4 и репутации с Violet Eye.

Еще этот инстанс — абсолютный лидер по количеству боссов. Основная часть подземелий Burning Crusade, в том числе и рейдовых, ограничивается 2-6 боссами, здесь же их порядка дюжины. Сам инстанс разделен на две части: тот вход, перед который вы брали квест на получение ключа, считается главным, а через речку есть еще «черный ход» — но он будет открыт, только когда рейд благополучно пройдет ивент «Опера» и убьет дворецкого. В Каражане есть боссы, которых надо убивать обязательно — чтобы попасть к другим (дворецкий Морос, «Опера», Куратор), всех прочих можно убивать в любой последовательности. Удобства ради игроки обычно начинают с конюха — рядом с ним находится кузнец, который чинит поломанную броню. Из тех же соображений предпочитают побыстрее убрать Арана и освободить библиотеку — тогда в случае вайпа (гибели рейда) в нее можно будет быстро телепортироваться. Это важно, поскольку Каражан — достаточно большой и длинный инстанс, и в беготне по нему можно потерять очень много времени.

Подобные тонкости зачистки интересны лишь рейдам, состоящим из новичков. Гильдии, давно освоившие Каражан, обычно проходят его за 3-4 часа, убивая всех боссов подряд. Каражан «обнуляется» раз в неделю, в день стандартных техработ (на европейских серверах — среда). При прохождении инстанса даже за убийство самых обычных монстров (так называемый *«трэш»*) вы будете повышать репутацию с фракцией Violet Eye. В дополнение к неплохим наградам (вендоры есть как внутри, так и снаружи инстанса) верхняя (exalted) репутация даст вам отличное фиолетовое кольцо. Репутация с этой фракцией набирается очень быстро, особенно если вы не будете проходить мимо подвала (от главного входа сразу направо), где полно слабеньких монстров и находится случайный босс (случайный в том смысле, что в роли босса может выступать собака, мышь или паук). С точки зрения лута и сложности это даже не босс, а так, чуть прокачанный рядовой монстр. Научившись проходить Каражан

Став Красной Шапочкой, игрок получает ноль брони и увеличение скорости. Но бегать все равно надо очень аккуратно, строго по периметру комнаты — Серый Волк хоть и неуклюжий, но очень кусачий.

быстро и повысив репутацию до максимума, игроки эту часть инстанса обычно пропускают — ну зачем нужен какой-то темный погреб, если наверху ждут настоящие приключения!

Посмотрите налево

Поскольку наша основная цель — разобраться, что же такого особенного есть в Каражане, а вовсе не составить гайд по убийству боссов, часть из них — не самых интересных — мы упомянем, не вдаваясь в детали.

Итак, мы зашли в главный вход Каражана. Тут обычно убиваются три босса: конюх (налево от входа), дворецкий Морос (налево от входа этажом выше) и леди Мейден (направо от входа двумя этажами выше). Самое же интересное, что есть в этом крыле дворца, — ивент под общим названием «Опера». И это не художественное преувеличение: вам действительно предстоит поучаствовать в спектакле, который с удовольствием посмотрят духи-зрители. Театр расположен на третьем этаже. Пробираясь на сцену, не убивайте зрителей — они сами исчезнут после того, как вы покажете спектакль.

Забравшись в кулуары сцены (зрительный зал лучше обойти справа), найдите распорядителя и поговорите с ним. Он откроет дверь, и рейд радостно вывалится на настоящую сцену с бордовыми бархатными портьерами, которые в данный момент закрыты. Самый замечательный момент — вы никогда заранее не знаете, какую пьесу надо будет сыграть в этот раз. По выбору медивовской башни у вас может начаться один из трех сценариев: «Красная Шапочка», «Ромео и Джульетта» или «Волшебник из страны Оз». Внимательно слушайте распорядителя — у вас будет несколько секунд на подготовку, пока он распинается на тему *«несчастной любви»*, *«маленькой девочки, она должна найти дорогу домой»* или *«сказки про бабушку и внучку»*. Толкнув речь, распорядитель уходит, портьеры открываются, и вас ждет...

«Красная Шапочка» — единственный из ивентов, который дает вам столько времени на подготовку, сколько нужно. На сцене вы видите тихую мирную бабульку, она до поры не делает ничего плохого. *«А почему у тебя такие большие зубы?!* — испуганно спрашивает высланный вперед рейдовый «танк». — *А чтобы удобнее было сожрать тебя!»* — возмущенно рычит бабушка, перевоплощаясь в Серого Волка. Сценарий запущен: теперь каждые несколько секунд кто-то в рейде будет действительно превращаться в маленькую Красную Шапочку (в реалиях WoW это маленький красный гном), которая тут же должна пуститься вскачь от Серого Волка, пока ее не съели. Этот сценарий — самый веселый: совершенно нереально удержаться от смеха, наблюдая, как огромный, закованный в тяжелую броню таурен вдруг уменьшается до размеров красной горошины, убиваемой в два удара, и в ужасе мечется по сцене, пытаясь по сложной траектории уйти от настигающего его зверя.

Ивент «Ромео и Джульетта» в свое время был настолько сложен, что если гильдия встречалась с ним, то частенько ждала неделю, до перезагрузки Каражана. После ряда обновлений возлюбленные стали на порядок покладистее. Главное правило трагедии соблюдено: Ромео и Джульетта должны умереть почти одновременно, иначе один из них воскресит другого.

«Волшебник из страны Оз» — самый путаный ивент. Каждый в рейде должен четко знать свою роль и еще, желательно, помнить сюжет оригинальной сказки. Трусливый Лев — боится (его пугают), Страшила — соломенный (маги плюются в него огненными заклятьями, которые его дезориентируют), Железный Дровосек ржавеет (обязательно использовать магию воды), Тотошку лучше не убивать сразу, иначе озверевшая от горя Дороти покажет рейду, куда фургоны не падали. После того как вся волшебная братия поляжет, прилетит ведьма — правда, не Гингема и не Бастинда, но тоже малоприятная особа. Но обычно, если уж рейд справился с кучей героев, волшебница им не страшна.

Чтобы получить пропуск в «черный ход» Каражана, обязательно убить также дворецкого Мороса этажом ниже (впрочем, его все равно придется убить для запуска «Оперы»). Комната, в которой происходит схватка с боссом, — большой обеденный зал, так что в процессе боя игроки топчутся прямо на столе, посреди всяких молочных поросят, блюд с фруктами, бутылок с вином и прочих изысков. С Мороса, кстати, падает обожаемый мили-классами рецепт энчанта Mongoose, а с леди Мейден — отличная булава для лечения (лучше только молоток с Принца).

Посмотрите направо

Все, что случилось до того, как вы вошли в «черный ход» Каражана, было детским лепетом по сравнению с тем, что ждет вас впереди. Первый же босс — куратор — станет испытанием для любого рейда без эпических доспехов. Отсюда и до верха башни при отсутствии отличной экипировки вас спасет только химия — и прав тот рейд-лидер, который кикнет вас за то, что вы пожалели денег на броню.

Куратор — один из двух боссов, с которого падает заготовка комплекта брони Tier 4 (в данном случае — перчатки). Поэтому даже если бы куратор не гулял по коридору, который никак не миновать на пути наверх, к нему ходили бы всегда. Сложностей этот босс особо не доставляет, главное — научиться быстро убивать свиту и усиленно атаковать во время фазы evocation, когда удары для босса особенно болезненны.

Миновав робота, рейд обычно идет в библиотеку, где находится Аран (отец Медива). Этот маг — сущая энциклопедия всех известных в игре школ магии. Бой с Араном — один из самых беспокойных в Каражане. За несколько минут по вам врежут заклинаниями огня, холода и аркана; превратят в овцу, посадят в цепи, польют дождиком, нашлют элементалей, да еще и подожгут — так, что двинься вы, и весь рейд взлетит на воздух. В бою с этим боссом раньше рассчитывали, сколько у него осталось жизни и сколько маны: в зависимости от этих показателей рейд-лидер обозначал тактику боя так, чтобы рейд не попадал под действие нескольких способностей Арана сразу. Но опять же после последних патчей хитроумные вычисления стали не так важны, сейчас даже не самый сильный рейд может прибить мага примитивным способом «навалились и запинали». Главное — не двигайтесь во время Flame Wrath и убегайте от снежной бури (Blizzard).

Вот он, бывший обитатель Каражана, великий Медив. Дух его бродит тут и поныне.

Дамы и господа, приветствую вас на нашем представлении! Ивент «Опера».

The Master's Key

Каражан относится к группе инстансов, для прохода в которые нужен ключ. Цепочка квестов на The Master's Key не очень сложная, но достаточно длинная. Начало может выполнить в одиночку любой персонаж 68-70-го уровня. Затем надо будет собрать группу, чтобы пройти четыре инстанса. Вот порядок получения ключа:

1. Возле Каражана (Deadwind Pass, 47.75) стоит NPC по имени Alturus. Берем у него два квеста: Arcane Disturbances и Restless Activity. По первому вам надо найти два источника, по второму — собрать десяток квестовых предметов. Оба делаются в одном месте (48.78) — в подвалах в двух шагах от квестодателя.

2. Сдаем выполненные квесты. Обрадованный нашим рвением Alturus рассказывает, что он — представитель организации The Violet Eye, и они тут присутствуют, чтобы следить за порядком в Каражане и приглядывать за известным смутьяном, магом Медивом. Но Медив внезапно исчез, дела явно идут наперекосяк, о чем Alturus и просит доложить руководству. Летим к Даларану (Alterac Mountains, 16.54), в северной части купола (снаружи, разумеется) стоит нужный нам NPC — Archmage Cedric.

3. Архимаг рассказывает нам, что в Каражане всегда были его агенты, но сейчас от них ни слуху ни духу. И что надо бы открыть ворота замка и посмотреть, что там такое творится внутри, да вот незадача: всего двое могут сделать это, и оба считаются пропавшими без вести — Медив и его ученик Кадгар. Впрочем, последнего можно найти в Шаттрате, куда мы сейчас и отправимся.

4. Кадгар действительно находится в Шаттрате, но сообщает неутешительную новость: оказывается, он разделил ключ на три части. И спрятал так, что любой Кощей со своей иголкой обзавидовался бы. Первая часть находится в Темном Лабиринте (Shadow Labyrinth).

5. Собираем группу и идем в Лабиринт. Плохая новость: ключ находится в контейнере, который спрятан в самом конце инстанса. Хорошая новость: последнего босса можно не убивать — прижмитесь к стенке слева и проползите по ней прямо до урны. Учтите, при открытии каждого контейнера с ключом оттуда выбирается защитник. Не то чтобы очень сильный, но лучше не трогать ящик, если группа еле жива после предыдущего боя.

6. Гордо тащим первый фрагмент ключа Кадгару. Тот рассказывает, что вторую часть ключа упрятал в озере, а третью — и вовсе забросил так высоко, что добраться можно только на крыльях. На этом этапе придется забросить квест всем, у кого нет летающего маунта, — кроме счастливчиков друидов, которые с 68-го уровня могут перекинуться в птицу.

7. Собираем группу — нам надо посетить два инстанса: The Steamvault и Arcatraz. На сей раз ключи запрятаны достаточно близко, целиком инстансы проходить не придется. Если ваш персонаж разбойник или друид (может стать невидимым), вы можете добыть второй фрагмент соло, а третий — вдвоем с таким же «невидимым» другом.

8. Сдаем добытые фрагменты Кадгару, тот соединяет их и мрачно заявляет, что получившийся ключ, безусловно, от Каражана, но без медивовской магии толку в нем ни на грош. Но Медив убит! Единственный способ встретиться с ним — посетить Пещеры Времени (Caverns of Time), где он вновь и вновь открывает свой знаменитый портал.

9. Идем в Пещеры Времени. Здесь нас ждет очередная засада: если вы еще ни разу не принимали участия в спасении гордого повелителя орков Тралла, то к Медиву вас просто не пустят. Для начала придется посетить Old Hillsbrad Foothills. Хотя если вы действительно там не были, рекомендую немедленно наверстать упущенное: вам откроется одна из интереснейших страниц истории Азерота.

10. Последняя часть квеста — помощь Медиву в инстансе The Black Morass. Почувствуйте себя причастным к великому событию — открытию Темного портала. А потом поговорите с Медивом, и он отдаст вам свой собственный ключ от Каражана. Осталось только показать его Кадгару в Шаттрате — и можно отправляться в лучший рейдовый инстанс The Burning Crusade.

Далее цепочка квестов продолжается уже в Каражане. За их выполнение вы будете получать репутацию с фракцией Violet Eye и золото, а как заключительный штрих — будете вознаграждены серьгой с +45 защиты от магии аркана.

После Арана можно отправиться прибить демона Илхуфа (его в шутку называют Козлом — за бороду и рога). Он находится неподалеку, проход к нему закрыт шкафом, который надо сдвинуть в сторону. Самое неприятное свойство Илхуфа — он умеет заковывать одного из игроков в «цепи». Если рейд об этом знает и цепи быстро сбиваются, никаких проблем не возникнет.

Дальше начинается самое интересное, ведь что может быть интересней халявы? Нас ждут два халявных эпика в ивенте «Шахматы»! Если вы смотрели первую серию «Гарри Поттера», то вполне представляете себе, как проходит этот ивент. Разница лишь в том, что игроки не забираются верхом на фигуры, а вселяются в них. Шахматное поле занимает целую комнату, фигуры — огромные и красивые, и наблюдать этот бой со стороны, пожалуй,

Обычно в этот момент раздается полный ужаса вопль рейд-лидера: «Flame Wrath, всем стоять!!!»

Красавчик Найтбейн подмигивает. Ох, не к добру!

Фигуры расставлены — не пора ли начать игру? Ивент «Шахматы».

Случается, что боссы в WoW случайно перестают замечать нападающих — «уходят в эвейд». Несомненно, это баг, зато в этот момент их очень удобно фотографировать.

удовольствие не меньшее, чем участвовать самому.

Задание то же, что и в обычных шахматах, — объявить королю противоположной фракции мат. У нас есть пешки (сначала лучше вселяться в них, чтобы расчистить путь более крупным фигурам), есть король (в отличие от настоящих шахмат — самая мощная фигура, причиняет невероятный урон), и есть прочие фигуры — эквиваленты ферзя, слонов, ладей и коней. В реальной партии король обычно тихо сидит в своем углу, здесь же он, как правило, прет напролом. Надо только, чтобы хилеры не спали, а хилером здесь может быть абсолютно любой класс, достаточно вселиться в слона.

За выигранную партию дух Медива разрешит заглянуть в свой сундук, откуда вы достанете две фиолетовых одежки. Проиграть этот ивент фактически невозможно: даже если вы умудрились его завалить, никто не запрещает попробовать еще раз. «Шахматы» — единственный на сегодняшний день «развлекательный» ивент в WoW, и очень здорово, что разработчики поместили его не в каком-нибудь Черном Замке, куда простой смертный в жизни не доберется, а в самом популярном и доступном рейдовом подземелье игры.

Посмотрите вверх

Если рейд шел так, как мы сейчас описали, к этому моменту в Каражане остались всего три босса: Принц и два дракона. Если следовать логике, главным боссом этого инстанса можно считать Принца: путь к нему самый долгий, именно с него падает вторая заготовка Tier 4 — шлем. Да и вообще лут с этого босса гораздо лучше того, что может выпасть с драконов. Парадокс лишь в том, что бой с Принцем — один из самых простых в Каражане. Самое неприятное в нем — это элементали, которые падают случайным образом и бьют огнем вокруг себя: если рейд окажется в зоне действия двух элементалей сразу, смерти не миновать. Поэтому обычно рейд стоит, тесно прижавшись к дверям, здесь вероятность попасть под перекрестный обстрел минимальна. Хилеры должны помнить, что лечить персонажа, у которого вдруг осталась 1 единица жизни, не стоит — это всего лишь способность босса, здоровье участника рейда восстановится само через несколько секунд.

Самым сложным боссом инстанса по праву считается дракон Незерспрайт. Именно на нем рейд проходит последнюю и самую сложную проверку на сыгранность и общий уровень: вам придется научиться следить за разноцветными лучами, перекрывать их строго в порядке ротации, на определенное количество секунд и при этом постоянно атаковать. Если не убить босса за 12 минут, он входит в фазу *«что-то вы, ребята, меня разозлили»*, и рейду не жить.

Не менее (а для некоторых рейдов — даже более) сложным боссом может считаться дракон Найтбейн. Иногда его оставляют напоследок, а иногда убивают перед куратором. Он летает над террасой у самого «черного хода», и чтобы призвать его, хотя бы один из бойцов должен пройти серию квестов на вызов и иметь с собой специальный предмет. По делению на фазы бой очень напоминает поединок с Ониксией; длинный, очень напряженный и интересный. Во время схватки внимательно смотрите не только на босса, но и вниз — если земля под вами начинает гореть, значит, пора делать ноги.

Убив драконов первый раз, не подпускайте к ним «кожедеров». Уж сколько раз твердили миру — сначала фотография на фоне трупа, а уж потом все остальное. Но нет же, кое у кого вечно руки чешутся снять с трупа кожу, после чего дракон, разумеется, растворяется в воздухе. Вместе с вашими мечтами о красивом скриншоте.

■■■

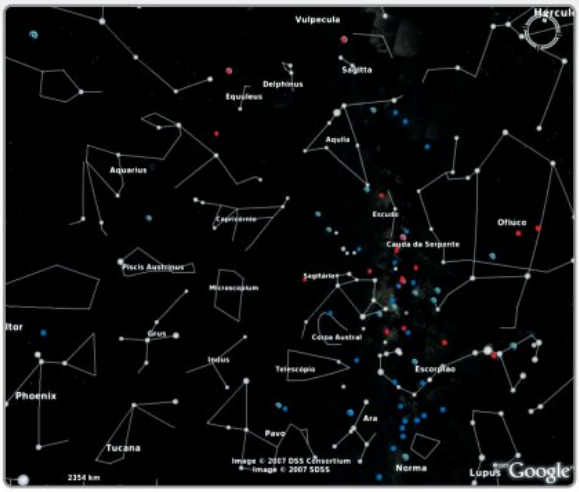
Несмотря на то, что Каражан, в общем-то, инстанс для начинающих, серьезные гильдии при его прохождении всегда пользуются всей PvE-атрибутикой: предварительная запись, наличие химии, обязательно голосовая связь (не хотите говорить — хотя бы слушайте команды рейд-лидера). Blizzard ругают за то, что они постоянно упрощают Каражан — но попробуйте пройти его в случайно набранной команде, и вы тут же поймете, что это крайне сложно.

Разработчики в одном из интервью сказали, что очень воодушевлены успехом Каражана у игроков, и все последующие инстансы будут делать с оглядкой на него. Зул'Аман, правда, получился серединка на половинку — вроде и задумка интересная, и боссы неплохие, но такого шедевра, как Каражан, не вышло. Так что ждем второго большого аддона и надеемся увидеть достойную альтернативу «десятке» уже в Нортренде. ■

Алексей Макаренков

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ВОРОВАННЫЕ НЕБЕСА



«Небесный слой» (**Google Sky**) появился в программе **Google Earth** еще в августе прошлого года: красочная карта звездного неба, масштабируемая, с возможностью получать информацию по отдельным звездам, наблюдать перемещение созвездий по небосводу в зависимости от времени года. Вот только небосвод-то, судя по всему, оказался ворованным.

Джонатан Кобб, бывший сотрудник Google, подал на компанию в суд за использование его собственных идей. Кобб утверждает, что уже после увольнения обсуждал идеи, которые легли в основу Google Sky, во внутренней переписке с другими сотрудниками Google, но никакого разрешения на их использование дано не было. Более того, новая компания Джонатана — **Plaintiff** — сейчас как раз создает программу-эмулятор земного небосвода. Ну и поскольку раскрутить утилиту теперь будет совсем непросто — еще бы, конкурировать с Google Earth крайне сложно, — Кобб требует возмещения убытков. 25 миллионов долларов его вполне устроят. Вот только удастся ли растрясти Google на эту сумму? В последнее время число исков в адрес крупнейшей поисковой системы буквально зашкаливает, и адвокаты Google обозлились не на шутку — бьются буквально за каждый цент.

ИНТЕРНЕТ.BAT

Как вам такие названия? www.igromania.doc, www.mirf.bat или www.LKI.jpg? Не пугайтесь, это не новые разновидности вирусов, не зашифрованные финансовые ведомости и даже не групповые фото на фоне сервера, сделанные в недрах редакции. Просто именно такие окончания в самом ближайшем будущем могут появиться у сайтов в интернете.

В середине марта **ICANN** начинает собирать заявки от крупных организаций на новые корневые доменные имена. Изначально планировалось ввести запрет на трехбуквенные окончания, которые совпадают с популярными расширениями файлов, но в итоге этот запрет был снят. Так что, встретив в Сети ссылку на какой-нибудь art.jpg, не удивляйтесь, вполне возможно, что это не одинокая картинка, а целый портал, посвященный искусству.

ВЫДЕЛЕНКА В КАЖДЫЙ ДОМ?

О том, что такое диалап-соединение, в США и большинстве стран Европы давно забыли. Крупнейшие компании, производящие сетевое оборудование, начали сворачивать производство диалап-модемов еще в 2000 году; то, что производится, поставляется в основном в страны третьего мира.

Россия, конечно, не Европа, как бы многим этого ни хотелось. Как ни стараемся мы в плане широкополосного доступа «догнать и перегнать Америку», а получается пока не очень. ADSL-бум прокатился по крупнейшим городам (в основном по тем, где население не меньше миллиона), да и завяз. В регионы скоростной интернет выбираться упорно не хочет. Оно и понятно: провайдерам невыгодно тянуть дорогостоящие линии в маленькие города и деревни, да и АТС за размещение у себя оборудования денежек просят. Вот и получается, что интернетчики из регионов вынуждены путешествовать по Сети через диалап. И хорошо еще, если 56,6 Кб, а ведь бывает, что скорость выше 28,8 Кб не поднимается.

Но есть надежда, что такому низкоскоростному безобразию в скором времени придет конец. Мининформсвязи РФ начало разработку программы с кодовым названием «**Связь в каждый дом**». Смысл ее в следующем. Берется регион, в котором с нормальным интернетом дела не ладятся. В этом регионе разыскивается лучший провайдер (предполагается, что отбор будет проводиться на конкурсной основе). Провайдер обеспечивает нормальным веб-коннектом большую часть домов своего региона на скорости 64-128 Кбит/с, а государство за это возмещает провайдеру убытки, которые он неизбежно несет при протягивании линий в «неудобные» районы.

Конечно, понятия «широкополосный доступ» и «128 Кбит» слабо вяжутся, но это хотя бы не диалап. Если все пойдет, как задумано, годика через два-три в большинстве регионов России появятся нормальные выделенные или ADSL-линии.

XXX ПРОТИВ ПОРНО

Порно-студии обычно обвиняют в развращении детей. Мол, они и сайты с понятно каким контентом открывают, и не следят, чтобы на главной странице вторичных половых признаков не было, и нормальную регистрацию не делают, чтобы отсеивать тех, кому еще «не исполнилось». Но не все XXX-студии такие уж злобные и коварные. Вот, например, **Vivid Entertainment** (кстати, крупнейшая на сегодняшний день порно-компания) совсем недавно обратилась к **Yahoo** и **Google** с просьбой максимально ограничить доступ несовершеннолетним интернетчикам к XXX-сайтам.

Руководство Yahoo тут же среагировало, заявив, что в их поисковике используются самые современные средства защиты и фильтрации контента. Все это, конечно, замечательно, но стоит зайти на ***www.yahoo.com*** и посмотреть, что выводит поисковик по вполне нейтральным запросам «girl» или «friends», как становится понятно, что защита работает, мягко говоря, не очень.

Казалось бы, Vivid Entertainment в этой ситуации выглядит белой и пушистой, а поисковые системы — откровенно не справляющимися со своими обязанностями. Но это только на первый взгляд. Современные механизмы индексации сайтов, к сожалению, не позволяют идеально точно выделять XXX-странички и выносить их в отдельную категорию, тут какие фильтры ни ставь, а какой-то процент порносайтов все равно будет просачиваться в результаты поиска. Администраторы таких ресурсов тоже ведь не просто так свой хлеб едят: методов раскрутить сайт с «клубничкой» по нейтральным запросам очень много.

Позиция Vivid Entertainment тоже понятна. Как это ни странно, но компании выгодно, чтобы поисковики прикрывали трафик на XXX-ресурсы. Дело в том, что большую часть дохода компания получает вовсе не от своих сайтов, а с продажи DVD. И чем меньше в Сети будет сайтов с контрафактной «клубничкой» (точнее, чем меньше пользователей на них зайдет), тем больше Vivid Entertainment сможет продать дисков со своей продукцией.

БУРЯ В БУХТЕ ПИРАТОВ

Больше года сгущались тучи над крупнейшим торрент-трекером **The Pirate Bay**. Кто только не предъявлял им обвинения: многочисленные музыканты, студии звукозаписи, разработчики компьютерных игр. Самыми активными борцами за авторское право оказались компании **MPAA** (Motion Picture Association of America) и **IFPI** (International Federation of the Phonographic Industry).

Наконец гром грянул. Дело, насчитывающее ни много ни мало 4620 страниц, было передано в суд. Почти все обвинения строятся на том, что владельцы The Pirate Bay способствовали распространению контрафактной продукции. Заметьте, не сами распространяли, а именно способствовали. Дело в том, что на самом трекере файлы не хранятся, а лишь выкладываются торрент-ссылки, откуда можно скачать тот или иной фильм, музыкальную композицию или программу, расположенные на компьютерах простых пользователей.

Уже прошли допросы четырех владельцев The Pirate Bay. Некоторые стенограммы, которые довольно быстро появились в Сети, весьма интересны и наглядно показывают, как обвиняемые относятся к происходящему. Кто-то с юмором...

Следователь: Вы обвиняетесь в пособничестве нарушению закона об авторском праве в промежутке между 2005 и 2008 годом. Признаете ли вы свою вину?

Питер Санде: Не признаю.

Следователь: Что вы можете сказать по этому поводу?

Питер Санде: Я не хотел бы делать каких-либо заявлений по этому поводу.

Следователь: А по поводу чего вы хотели бы сделать заявление?

Питер Санде: Знаете, я очень разносторонний человек и могу сделать заявления по очень многим темам.

Следователь: В таком случае что вы здесь делаете?

Питер Санде: Ну, ведь это вы вызвали меня на допрос. Так что не знаю.

Следователь: Да, мы вызвали вас на допрос, чтобы вы могли изложить свою идеологическую позицию по рассматриваемому здесь вопросу и ваши цели как организатора The Pirate Bay.

Питер Санде: Знаете, я не уверен, что моя идеология и цели хоть как-то относятся к этому допросу. Это, равно как взгляды на мир и политические пристрастия, касается только меня.

Следователь: Я не спрашивал вас о политических предпочтениях, я задавал вопрос по поводу вашей позиции в отношении The Pirate Bay.

Питер Санде: Я считаю, что авторское право — это сугубо политический вопрос. И если вы спрашиваете меня о политике по отношению к авторскому праву, то я могу сказать только одно — я не стану делать заявлений о своих политических пристрастиях.

А кто-то более серьезно...

Следователь: Прокурор обвиняет вас в нарушении авторских прав, что вы можете сказать по этому поводу?

TiAMO: Если вы обвиняете нас, то с тем же успехом можете обвинить и Google. Они ведь делают то же самое. Если у вас есть сайт с пиратским контентом, вы можете сделать так, что ссылка на него появится в поисковике. Мы точно так же размещаем у себя ссылки на файлы. The Pirate Bay всего лишь поисковая машина, хотя и узкоспециализированная. Мы не проверяем, какими файлами обмениваются пользователи, и не собираемся этого делать, это вообще вне сферы наших интересов.

Следователь: Но на The Pirate Bay хранятся не просто ссылки, а отдельные файлы, с конкретными ссылками. То есть метаданные (**прим.** — метаданные — это, если утрировать, данные о данных, например, файл, который несет в себе информацию о другом файле, или ссылка, хранящаяся на сервере в виде отдельного документа). Это ведь не то же самое, что Google?

TiAMO: Да, вы правы, метаданные отличаются от прямых веб-ссылок, но при чем здесь The Pirate Bay? Если вы хотите сказать, что хранить на серверах метаданные незаконно, то почему решили обвинить в этом нас? Я таких законов не знаю.

Шутки шутками, а от исхода процесса напрямую зависит судьба всех трекеров, базирующихся на территории Швеции. Если все швейцарские сервера The Pirate Bay закроют, то по инерции довольно быстро блокируют работу и других трекеров. А там, глядишь, и другие страны подтянутся.

Что же касается России, у нас разборки с трекерами до судов пока не добрались, но на ***www.torrents.ru*** (крупнейший отечественный трекер) во многих раздачах все чаще появляется надпись «Заблокировано по просьбе правообладателя».

ШТРАФ ЗА СПАМ

Если до трекеров российские правоохранительные органы пока не добрались, то спамеры в их сети уже попадаются. Вернее, один спамер. Управление Федеральной антимонопольной службы по Пермскому краю оштрафовало интернетчика Кирилла Гуреева, обвиняемого в рассылке спама по более чем 7000 почтовых ящиков. Сам штраф, правда, небольшой — всего 5000 рублей, — очевидно, что Гуреев заработал на спаме куда больше, но само дело показательное. Мы искренне надеемся, что в ближайшее время за спамеров возьмутся по-настоящему, а то, глядя на статистику, страшно становится: 86% всех писем в рунете — спам. ■

Эдуард Клишин

ИНТЕРНЕТ-РЕКЛАМА

СПОСОБЫ ЗАРАБОТКА

В статьях «*CMS-калейдоскоп*» («Игромания» №2'2008) и «*Форумные движки*» («Игромания» №1'2008) мы проанализировали самые популярные движки для создания сайтов, форумов и досок объявлений. Надеемся, за два-три месяца вам удалось создать интересный интернет-проект, прикрутить к нему форум, довести посещаемость ресурса хотя бы до ста пользователей в сутки и дождаться появления его в популярных поисковиках.

Сегодня мы двинемся дальше и поговорим о наиболее результативных, проверенных временем способах получения прибыли с домашней странички — баннерной и контекстной рекламе, а также продаже ссылок с главных или внутренних страниц сайта.

Баннерная реклама

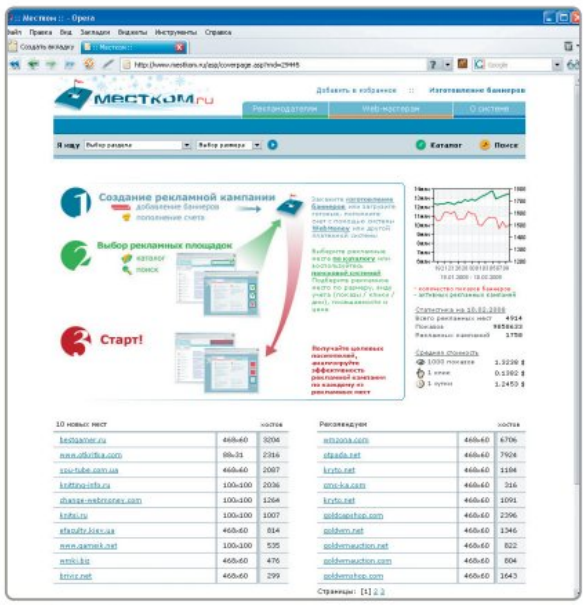
Рекомендуемые сервисы: ***www.mestkom.ru***

Один из самых эффективных и старейших способов заработка на сайте — показ баннеров, так называемая баннерная реклама. Суть данного метода проста: вы размещаете у себя на домашней страничке анимированное или статичное изображение, посетители щелкают по нему и переходят на сайт рекламодателя, а вы получаете звонкую монету за уникальные клики, показы или время, в течение которого баннер будет красоваться на вашем сайте. Просто, быстро, но не всегда удобно (из-за отсутствия автоматизированных модулей для показа рекламных баннеров — баннерокрутилок).

Чтобы зарабатывать таким образом, необходимо разместить на своей страничке несколько броских объявлений типа «*Рекламное место сдается*» или «*Здесь может быть ваша реклама*», определить цены на размещение баннеров, а также составить максимально подробные описания продаваемых рекламных мест. Обращаем ваше внимание, что стоимость баннерной рекламы рассчитывается исходя из среднесуточной посещаемости портала (числа хостов): чем больше посетителей, тем выше стоимость на размещение графического рекламного объявления. В большинстве случаев средняя стоимость одного уникального клика по баннеру колеблется в диапазоне от **$0,05** до **$0,5**, пакет из 1000 уникальных показов оценивается в $**1-2** (на сайтах с посещаемостью 1-2 тыс. пользователей/сутки), наконец, месяц показов продается за **$25-30**.

Заработанных путем показа баннеров средств хватит не только на приобретение «Игромании» и пополнение счета мобильного телефона, но и на оплату хостинга. Небольшой сайт с посещаемостью сто хостов/сутки может ежемесячно приносить прибыль до $50, а хорошо раскрученный информационный портал (свыше тысячи пользователей в сутки) — до **$300-500**.

Сейчас в Сети большое распространение получили биржи по покупке/продаже рекламных мест. Они позволяют свести к минимуму риск обмана со стороны заказчика баннерных показов и недобросовестных продавцов, а также полностью автоматизировать процесс покупки баннеров. Одна из самых популярных бирж рунета называется «**Местком**» (***www.mestkom.ru***), она разработана силами той же команды, что сделала **WebMoney Transfer**. Давайте на ее примере посмотрим, как работают такого рода сервисы. Зарегистрировавшись в системе, вы сможете в автоматическом режиме сдавать в аренду рекламные места на своем сайте за установленную плату и выводить заработанные средства на кошелек в системе WebMoney.



Сервис «Местком» позволяет полностью автоматизировать продажу рекламных мест под баннеры.

Чтобы начать сдавать в аренду рекламные места, проделайте следующие нехитрые действия. Выведите посещаемость своего сайта на уровень свыше ста пользователей в сутки (в противном случае вас попросят немного повременить с регистрацией). Далее откройте счет в системе WebMoney (***www.webmoney.ru***). После этого загляните на страничку ***www.mestkom.ru/asp/soglas.asp***, внимательно изучите содержание соглашения о купле-продаже рекламных мест, нажмите кнопку **Согласен** и пройдите регистрацию в сервисе **Digiseller**. После проверки вашего сайта администратором биржи вы сможете приступить к сдаче рекламных мест в аренду.

Войдите в свой личный кабинет на сайте ***www.mestkom.ru*** или ***www.digiseller.ru***. Перейдите на закладку **Рекламные места**, щелкните по кнопке **Добавить новое рекламное место**, после чего выберите произвольный тип размещения для рекламного места и нажмите **Продолжить**. На новой страничке в поле **Местоположение** введите произвольное описание баннера, например, **«Местоположение баннера — шапка сайта, целевая аудитория — разработчики компьютерных игр»**, установите нужный размер изображения, условия выкупа, а также специальные ограничения на размещение (настоятельно рекомендуем запретить показы постоянно мелькающих баннеров и баннеров порнографического содержания).

Ну и в заключение разговора на тему продажи рекламных мест дадим несколько дельных советов. Первый — играйте честно. Не пытайтесь поместить рядом с рекламным баннером жалостливое сообщение вроде: «*Помоги проекту, щелкни по баннеру слева/справа/сверху/снизу*». Рекомендация номер два: ни в коем случае не пытайтесь накрутить счетчик баннерных показов. Если вас разоблачат, дело может дойти до судебных разбирательств (особенно когда речь идет о крупных суммах), не говоря уже о том, что вы потеряете доверие рекламодателей.

Третий совет: чтобы увеличить доход с домашней странички, размещайте баннеры не только на главной странице, но и в других разделах (рубриках), например, «Файловый архив», «Галерея», «Статьи». При этом помните, что на одной странице может располагаться несколько баннеров разного размера (скажем, два баннера размером 468x60 пикселей, пара-тройка с разрешением 100x100, несколько артов 88x31). Однако не забывайте о чувстве меры: не стоит превращать сайт в эдакую новогоднюю елку, обвешанную

мелькающими разноцветными баннерами разных форматов, это отрицательно скажется на скорости загрузки страниц и притоке посетителей. Ну и конечно, старайтесь составлять максимально четкие исчерпывающие описания сдаваемых в аренду рекламных мест: обязательно указывайте место размещения баннера, целевую аудиторию ресурса, среднесуточную посещаемость и введенные вами ограничения на размещение графических изображений.

- **Эффективность:** ▮▮▮▮▯
- **Простота использования:** ▮▮▮▮▯
- **Доход: от 300 до 20 000 руб./мес.**

Всплывающие окна

Наряду с показом баннеров, размещением рекламных объявлений и продажей ссылок со страниц сайта существует еще один достаточно прибыльный способ заработка — размещение так называемых плавающих баннеров, при щелчке по которым в новом окне открывается страничка рекламодателя. Не будем скрывать, что большинство интернетчиков такого рода рекламу на дух не переносит, ведь при щелчке по кнопке **Закрыть**, как правило, происходит не закрытие рекламного окна, а появление нового.

И все же такая реклама позволяет обогатиться в среднем на $50-150 в месяц, что, согласитесь, очень даже неплохо. Одним из сервисов, которые предлагают выкуп такого рода трафика, является система **Pop-Under.ru** (***www.pop-under.ru***). Она выкупает 1000 хостов (уникальных посещений) за 1,5 WMZ. Участниками системы могут стать владельцы любых сайтов. Минимальная сумма для оформления выплаты — 20 WMZ.

Контекстная реклама

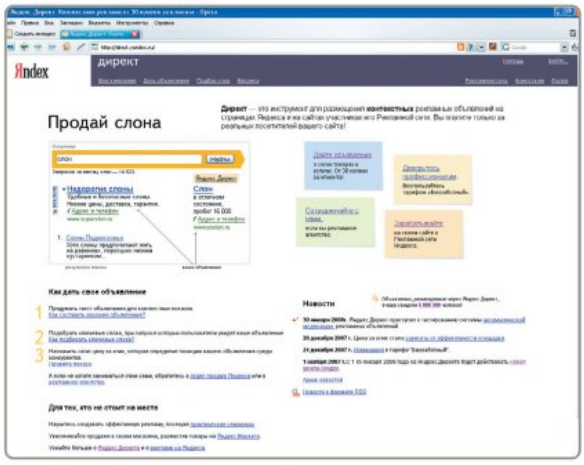
Рекомендуемые сервисы: *www.tak.ru*, *www.begun.ru*, *www.direct.yandex.ru*

Следующий не менее прибыльный и не менее интересный способ извлечения прибыли с сайта — контекстная реклама. Вы размещаете у себя рекламный блок тематических текстовых ссылок (реже — баннеров), которые по содержанию близки к контексту вашего ресурса, и получаете деньги за каждый уникальный переход с вашей странички по ссылке рекламодателя. При этом переходы из локальной сети большинством рекламных брокеров, как правило, не засчитываются (подразумевается, что вы можете попросить кликнуть по ссылке товарища Петю, лучшую подругу Настю, сокурсника Диму и много кого еще). Вот такая простая, на первый взгляд, схемка.

Буквально несколько слов о терминологии. Компании, выступающие посредниками между рекламодателями и веб-мастерами, называют рекламными брокерами или системами контекстной рекламы (СКР). Рекламодателей дружно записывают в ряды спонсоров, а веб-мастеров и подмастерьев, участвующих в программе (то есть нас с вами), — в партнеры.

Чтобы начать зарабатывать деньги, необходимо зарегистрироваться на сайте рекламного брокера, внести в базу данных системы информацию о сайте, на котором вы планируете поместить блок ссылок, вживить в тело своего ресурса полученный HTML или PHP-код, после чего отправить сайт на модерацию. Сразу же после его проверки на сайте появится список из энного количества ссылок (количество записей в блоке определяется исключительно вами). Как только какой-либо посетитель вашего сайта щелкнет по интересующей его записи в блоке «Оплаченная реклама», на ваш счет будет зачислена определенная сумма — как правило, от 50 копеек до 2 рублей. Когда набежит определенная сумма, вы сможете отправить запрос на вывод денежных средств из системы (на кошелек в системе **WebMoney**, реже — **«Яндекс.Деньги»**). В некоторых рекламных сервисах, например, **Tak.Ru** (***www.tak.ru***), минимальная сумма для оформления выплаты отсутствует.

Несмотря на изобилие систем контекстной рекламы в рунете, исправно работают и выплачивают деньги лишь единицы из них. В рамках данной статьи мы рассмотрим четыре наиболее популярных сервиса, которые держат большую часть рынка контекстной рекламы, — **«Яндекс.Директ»**, **«Бегун»**, **Tak.Ru** и **Google AdSense**.



«Яндекс.Директ» — наглядный пример того, как надо делать системы контекстной рекламы. Удобный интерфейс, своевременные выплаты и полное отсутствие каких-либо серьезных недочетов.

«Яндекс.Директ» (***www.direct.yandex.ru***) — одна из самых популярных и совершенных систем контекстной рекламы на сегодняшний день. В ней зарегистрировано несколько десятков тысяч веб-мастеров и рекламодателей. Объявления, размещенные через «Яндекс.Директ», ежедневно просматривают миллионы пользователей по всему миру (на момент написания статьи — 8 519 800), что свидетельствует о высокой репутации. Для регистрации в системе вам необходимо перевести сайт на платный хостинг (если только вы не используете бесплатный хостинг **Narod.ru**), а также вывести посещаемость портала на уровень триста посетителей/сутки (заявки на регистрацию сайтов с аудиторией меньше трехсот хостов в день просто не рассматриваются). Участник рекламной сети «Яндекса» получает **50%** от суммы, заработанной на переходах пользователей по платным ссылкам. Не особо напрягаясь, на раскрученном сайте в месяц можно заработать 2000-3000 рублей. Приложив усилия, можно увеличить эту сумму до 8000-20000 рублей.

«Бегун» (***www.begun.ru***) — одна из старейших систем контекстной рекламы. Запуск сервиса состоялся в далеком 2002 году. За шесть лет «Бегун» закрепил свои позиции на рынке интернет-рекламы и наладил тесное сотрудничество с популярнейшими сайтами рунета — **Rambler.ru**, **Mail.ru**, **Afisha.ru** и рядом других. В отличие от «Яндекс.Директ» «Бегун» не предъявляет жестких требований к посещаемости ресурса (рассматриваются любые сайты, на которые заглядывают хотя бы двое посетителей в сутки) и не накладывает никаких ограничений на использование других систем контекстной рекламы (так, на одном сайте может быть установлен и рекламный блок «Бегуна», и платные объявления от «Яндекс.Директ»). Каждый переход по рекламной ссылке в системе оценивается в среднем в 2-3 рубля. На сайте с посещаемостью 1000 человек/сутки можно зарабатывать 5000-10000 рублей в месяц. Вывести заработанные в сервисе деньги разрешается, как только на вашем внутреннем счету накопится сумма в $50.

Tak.ru (***www.tak.ru***) — достаточно неплохая система покупки/продажи трафика. Несмотря на юный возраст, она уже успела завоевать популярность среди рекламодателей и интернетчиков. Еще бы — владельцы сайтов получают в среднем 70-110 копеек за один уникальный переход по оплаченной ссылке, а рекламодатели — целевую аудито-

рию. Минимальная сумма для вывода накопленных на счету средств из системы на WM-кошелек не установлена. То есть обналичить можно абсолютно любую сумму, хоть 50 копеек. Обращаем ваше внимание, что Tak.ru не засчитывает переходы по ссылкам, которые были произведены из вашей локальной сети (накрутить не получится). Зарабатывать с помощью Tak.ru можно от 500 до 1000 рублей (в зависимости от уровня ресурса) ежемесячно.

Google AdSense (***www.google.ru/intl/ru/ads***) — достойная альтернатива «Яндекс.Директу». Не требовательная к посещаемости, предельно простая, удобная в эксплуатации и, что немаловажно, очень надежная. Месячная прибыль от сайта с посещаемостью в районе 1000 человек в сутки — $100-$300. Главный и единственный недостаток сервиса — крайне неудобный способ вывода средств из системы. В качестве платы вы получаете чеки, которые можно обналичить только в определенных банках.

- **Эффективность:**
- **Простота использования:**
- **Доход: от 500 до 20 000 руб./мес.**

Продажа ссылок

Рекомендуемые сервисы: ***www.sape.ru***, ***www.setlinks.ru***

В последнее время большое распространение в Сети получили системы купли/продажи ссылок с главных и вторичных страниц сайтов. Принцип работы таких сервисов очень прост. Вы регистрируетесь на бирже ссылок, добавляете свой сайт в систему (задаете название, адрес страницы, определяете число и стоимость рекламных ссылок), добавляете сгенерированный PHP или HTML-код в произвольное место странички, закачиваете архив со скриптами в директорию с сайтом на сервере, после чего отправляете ресурс на проверку. По окончании модерации на вашем сайте начнут появляться рекламные ссылки произвольного содержания (IT-ресурсы, автомобильные, финансовые порталы и так далее). В отличие от баннерной и контекстной рекламы, вы получаете деньги не за клики по баннерам или текстовым объявлениям, а за время, в течение которого рекламная ссылка будет находиться на вашей страничке.

Такой способ больше всего подходит владельцам хорошо раскрученных ресурсов с высокими показателями **тИЦ** (тематический индекс цитирования «Яндекса») и **PR** (аналог тИЦ в системе Google). На сайтах с низкими показателями тИЦ и PR можно зарабатывать лишь по $0,05 в сутки за продажу одной рекламной ссылки и порядка $30-45 в месяц при условии, что на вашем ресурсе будет красоваться около тридцати ссылок.

Теория изложена, самое время ознакомить вас со списком наиболее популярных и активно прогрессирующих систем купли/продажи ссылок, в которых вы можете как продать ссылки со своего сайта, так и купить несколько линков с главных/внутренних страниц других порталов.

Sape (***www.sape.ru***) — профессиональная биржа ссылок, используется большинством веб-мастеров и рекламодателей. В системе зарегистрировано свыше 74 тысяч пользователей и 75 тысяч интернет-порталов. Основные достоинства биржи — низкая комиссия за участие в системе (10% от заработанной суммы), простота освоения, удобство работы и функциональность, возможность продажи ссылок с внутренних страниц сайта (поддерживается до 1000 страниц с одного портала), наконец, полная конфиденциальность. Серьезных недостатков при тестировании нам обнаружить не удалось. На сайте с посещаемостью сто человек в день с достаточно высокими показателями тИЦ и PR можно зарабатывать до $150-200 в месяц.

SetLinks.ru (***www.setlinks.ru***) — аналог комплекса Sape от компании «**ИнПрайм**». Основное отличие от Sape — автоматическая проверка доступности размещенных на вашем сайте рекламных ссылок в течение дня (проверка производится ежечасно). Это одновременно и плюс, и минус системы. Если при сканировании ваш сайт окажется недоступным, вы рискуете не получить (или получить не в полном объеме) деньги за этот день. Поэтому рекомендуем использовать данный сервис только веб-мастерам, которые пользуются услугами качественных платных хостингов. Обращаем ваше внимание, что в настоящий момент система позволяет продавать ссылки лишь с главных страниц сайта, запуск нового модуля, позволяющего работать с внутренними страницами, состоится в ближайшее время.

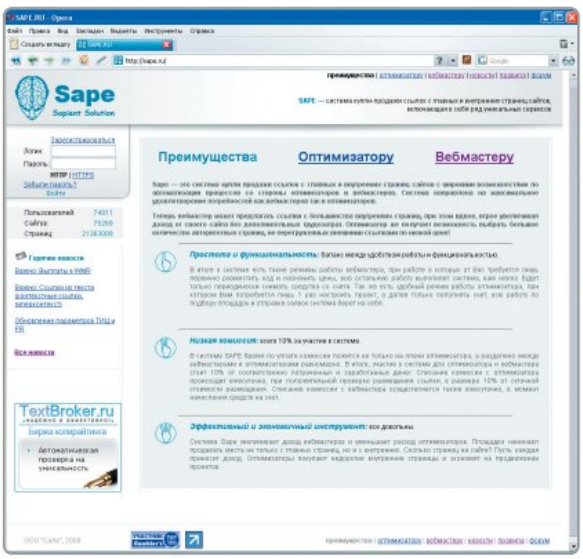
MainLink.RU (***www.mainlink.ru***) — еще один интересный сервис купли/продажи ссылок. Несколько проигрывает конкурентам по числу сайтов и участников, но нисколько не уступает в качестве. Главное отличие от других систем — очень удобный автоматизированный интерфейс, во всем остальном — почти точная копия Sape и SetLinks.ru.

FatLink (***www.fatlink.ru***) — неплохая альтернатива всем перечисленным биржам. В системе зарегистрировано около 20 тыс. рекламодателей и 40 тыс. сайтов. К участию на бирже допускаются все порталы с тИЦ от ста единиц и PR от двух. Каких-то особенностей, позволяющих рекомендовать именно FatLink, мы не выявили, но и недостатков тоже замечено не было.

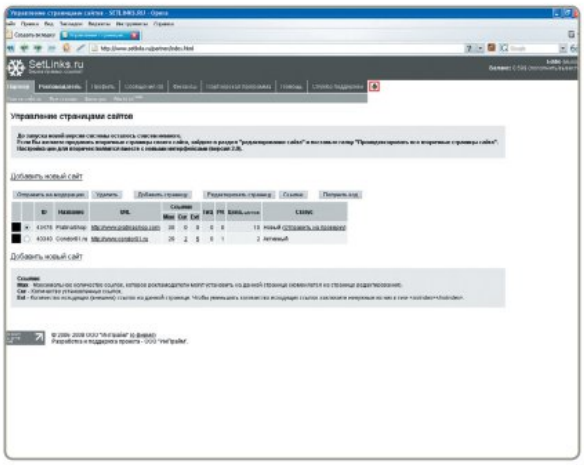
- **Эффективность:**
- **Простота использования:**
- **Доход: от 1000 до 15 000 руб./мес.**

В рамках статьи мы рассмотрели три наиболее эффективных способа извлечения прибыли из своего сайта. Познакомились с баннерной рекламой и автоматизированными сервисами для продажи рекламных мест, поговорили о контекстной рекламе, научились продавать ссылки с главных или внутренних страниц.

Какому из способов отдать предпочтение? Все зависит от целевой аудитории вашего ресурса, числа уникальных посетителей и множества других факторов. На прекрасно раскрученном портале, куда заходит более 5000 посетителей в сутки, можно заработать практически любым способом. Хоть баннерами, хоть контекстной рекламой. А вот если ваша страничка с трудом набирает 500 человек в день, мы бы рекомендовали вам обратить самое пристальное внимание на размещение тематических ссылок — этот способ заработка, возможно, и не самый доходный, зато очень стабильный. ■



Sape — одна из лучших систем купли/продажи ссылок в рунете.

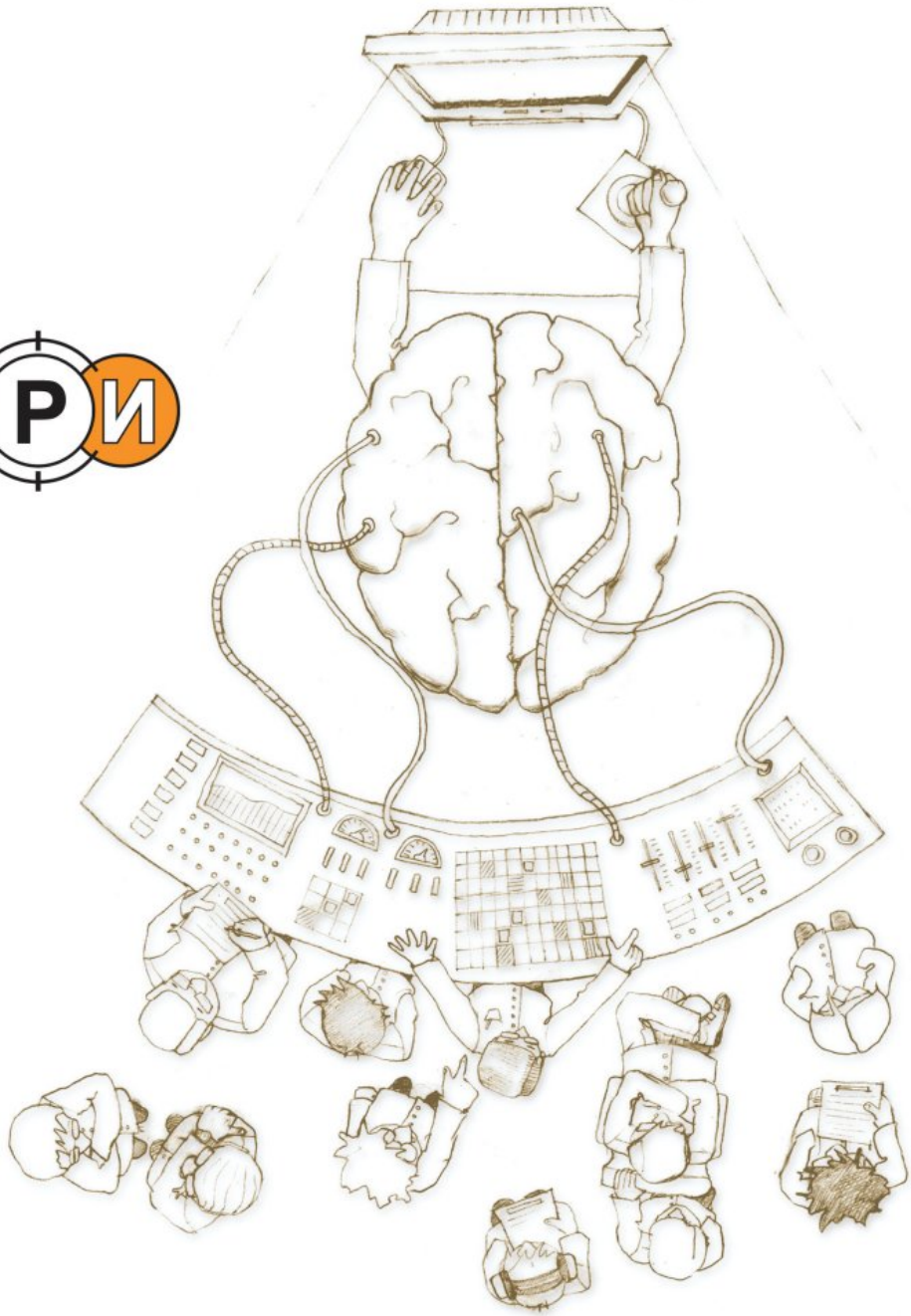


Сервис SetLinks.ru очень требователен к доступности порталов, на которых размещены рекламные ссылки: сканирует сайты, подключенные к системе, 24 раза в день.

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

КРИ 2008

18 – 20 апреля 2008 года
Москва, гостиница «КОСМОС»



реклама

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других ресурсов, так и на огромные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Неологизмы

http://wordspy.com

Знаете, что такое неологизмы? Это слова, которые появляются в том или ином языке в связи с возникновением в жизни новых понятий. Например, до появления компьютерных игр в русском языке не было слов *«геймплей»*, *«манчкин»*, *«респаун»* или относительно недавнего *«некстген»*. Вы и сейчас в словарях русского языка их не найдете, но тем не менее мы эти слова используем.

Автор сайта Word Spy занимается тем, что отслеживает все неологизмы, появившиеся в интернете, и публикует по каждому слову максимально полную информацию. В месяц набирается 4-5 самых важных неологизмов. Если английский язык вас не отпугивает (сайт англоязычный), то настоятельно рекомендуем ознакомиться.

Second Life по-русски

www.secondrussia.com

О виртуальном мире **Second Life** на страницах «Игромании» мы писали уже не раз. Проект (кто-то называет его игрой, но это не совсем так) был запущен компанией **Linden Lab** в 2003 году, и за пять лет его перепробовало более 7 млн человек. В Second Life открывают свои представительства многие компании, устраивают концерты различные музыкальные группы, создают свои филиалы библиотеки. Сейчас ажиотаж вокруг Second Life потихонечку спадает, но сам мир от этого не становится менее интересным.

Долгое время в рунете не было ни одного приличного сайта по Second Life. Проблему решил ресурс **SecondRussia.ru**. Поучаствовать в его наполнении вы можете и сами, для этого достаточно всего лишь завести там блог и начать постить в него свои заметки.

Карта катастроф и преступлений

www.globalincidentmap.com

Каждую минуту на Земле происходит несколько десятков тысяч происшествий. Где-то террористы захватили заложников, где-то бушует страшный пожар, где-то жестокий убийца расстрелял людей в супермаркете из самодельного обреза, а где-то хулиганы угнали скоростной экспресс. **Морган Клеменц** создал целую интерактивную карту, на которой в режиме реального времени отмечаются самые серьезные происшествия на планете. Специальными значками обозначены террористические акты, техногенные катастрофы, природные катаклизмы и аварии. Кликнув на иконку, можно получить более подробную информацию о каждом инциденте. Сейчас в составлении **Global Incident Map** участвует несколько десятков человек со всего мира — карта обновляется каждые 5 минут.

Письмо в будущее

www.future-mail.org

«Дорогой и горячо любимый Я. Надеюсь, ты уже заработал много денег, сдал последнюю сессию, нашел прекрасную работу, проапгрейдил компьютер до неземных высот и сейчас развалился на кожаном диване и попиваешь через соломинку апельсиновый сок. Если же все это не так, то, будь любезен, оторви свой взгляд от монитора, а пятую точку от стула и сделай хоть что-нибудь, чтобы все, что я написал, стало реальностью».

Примерно такое письмо в будущее можно отправить с сайта **Future Mail** самому себе. Например, распланировать жизнь на год вперед, детально описать, чего хочется добиться, а потом проверить — получилось или нет.

Дельфин vs. Чайка

www.lazurnoe.com

Сам по себе сайт вряд ли будет интересен геймерам и интернетчикам, ну разве что вы решите отдохнуть в Лазурном, на берегу Черного моря (никаких рекомендаций о том, дешево или дорого стоит отдых, заказанный через данный сайт, мы не даем). Фишка в другом: кликните мышкой по чайке в верхнем правом углу главной странички — увидите крайне забавную и в чем-то даже жестокую анимацию. Видимо, заказчики чем-то очень сильно насолили создателю сайта, что он добавил на него такое.

Это странное слово «диорама»

www.diorama.ru

Если верить словарю, *«диорама — это изогнутая полукругом картина с передним предметным планом. Диораму относят к массовому зрелищному искусству, в котором иллюзия присутствия зрителя в природном пространстве достигается синтезом художественных и технических средств»*.

На сайте ***www.diorama.ru*** собраны фотографии самых потрясающих диорам и виньеток. Виньетка — та же диорама, только в миниатюре: герои представлены пластиковыми, глиняными или стальными фигурками, а окружение выполнено из различных подручных материалов. Удивительно, как много людей увлекается этим искусством и какие потрясающие работы у них получаются.

ФЛЭШ ИГРЫ

Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Скачки с препятствиями

www.onlinegamesquad.com/index.php?1090-3

Скачки на лошадях с препятствиями. Цель, естественно, придти к финишу первым. И все бы ничего, вот только лошадь, хоть и виртуальная, но не железная — она устает, начинает спотыкаться, ей не хватает сил, чтобы перепрыгнуть очередной барьер. Поэтому надо выбирать оптимальную траекторию движения, беречь силы на конец гонки, не погонять ее слишком часто, а главное — постоянно следить, как ведут себя лошади соперников. **Stay the Distance** — не столько аркада, сколько тактика. От того, насколько правильно вы спланируете заезд, зависит результат всего чемпионата.

Марио–паркур

http://armorgames.com/play/553/the-fancy-pants-adventure-world-2

Как думаете, что получится, если скрестить **Super Mario** и симулятор паркура? А получится флэш-игра **FancyPants Adventure** — красочная, динамичная, интригующая, необычная. Коварный голубой кролик отнял у человечка в оранжевых штанах вкусное мороженое. Разумеется, оставлять негодяя ненаказанным нельзя, придется пробиться к грызуну сомнительной ориентации через многочисленные уровни и наказать проказника.

Классический геймплей — беги по уровню, собирай бонусы да уничтожай врагов. Делается это запрыгиванием на голову, прямо как в «Марио». Главный герой может цепляться за выступы, отталкиваться от стен, скользить по наклонным поверхностям, лазать по веревкам. Помножьте это на красивую, словно нарисованную от руки черными чернилами, графику — и вы получите один из лучших флэш-платформеров.

Единственный недостаток игры — уж слишком много она весит, почти 10 Мб. Но тут уж никуда не денешься, такая графика не может занимать мало места.

Иду на вы

www.sess.net/flash_games.php?proj_id=596&action=play

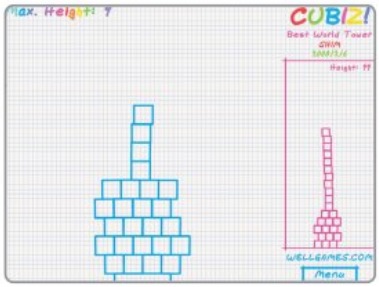
Увлекательные поединки с использованием мечей, луков и, конечно, магии. В начале каждого раунда ваша команда и партия соперников оказываются заперты в небольшом подземелье. Выйти из него на поверхность суждено лишь одной группе.

Выжить очень непросто: необходимо грамотно использовать воинов, прикрывать ими слабеньких магов, доктора должны вовремя подлечивать раненых, а лучники не забывать своевременно отскакивать от подкрадывающихся мечников врага.

Кирпичик за кирпичиком

www.wellgames.com/ru/free_online/cubiz

Человечество испокон веков любило строить. Кто-то воздвигает самые высокие в мире здания, кому-то по душе огромные карточные дома, некоторые возводят настоящие останкинские башни из домино. Вот только строить высотки из обычных кубиков ничуть не менее интересно.



Особенно если кубики так и норовят рассыпаться.

В игре **Cubiz!** от вас требуется построить максимально большую башню из ограниченного числа «кирпичиков». Изначально они компактно уложены в несколько рядов, нужно мышкой вытаскивать кубики (очень осторожно, за нужные грани, а не абы как) по одному и класть на самый верх. Стоит взять не тот кубик или неудачно дернуть нужный не в том направлении — и вся постройка вмиг рассыплется.

Нервным и нетерпеливым играть настоятельно не рекомендуем: игра требует собранности и осторожности, а то еще расколотите в припадке ярости дорогую клавиатуру или монитор.

Борьба за выживание

www.laststopgames.com/shooting-games/turret-defense-2.html

На пригорке стоит турель, а снизу по склону на нее прут полчища врагов. Сначала плотными рядами наступают пехотинцы, за ними подкатывают джипы с ракетными установками, потом подтягиваются вертолеты. Цель игры самая простая — всех убить, а самому выжить. Сражаться, наверное, было бы не очень интересно, если бы снаряды летели по прямой, но под действием силы тяжести они летят по наклонной, а значит, придется тщательно прицеливаться, рассчитывать траекторию стрельбы, соображать, какие войска уничтожить на дальней дистанции, а какие можно подпустить поближе.

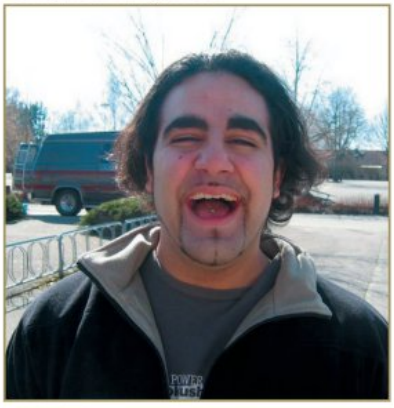
Станислав Ломакин
CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

QUAKE 3: БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ И ВОЗВРАЩЕНИЯ

Как известно, турнир по **Quake 3 Arena** в рамках **Esport World Cup 2008**, который грядет в июле нынешнего года в США, подстегнул многих игроков старой гвардии. Уже объявили о своем участии в **ESWC** американские легенды **ZeRo4** и **CZM**, а последней на сегодняшний день ласточкой стал шведский игрок **ProZac**. Неожиданно для всех он присоединился к португальской команде **Excello** и официально заявил о желании не только участвовать в ESWC, но и выиграть его.



ProZac: baby one more time!

В 2002-2003 годах ProZac считался одним из самых выдающихся игроков в Quake 3 Arena, особенно это касалось командных турниров. Разнузданная и агрессивная манера игры, упорное нежелание тренироваться и надежда лишь на свой талант — визитные карточки этого игрока. Последним крупным турниром для Прозака был ESWC 2003, где он запомнился скорее не игрой, а исполнением на сцене песни Baby One More Time.

Несмотря на талант шведа, едва ли он сможет тягаться с нынешним поколением игроков. Но вдруг что-то заставит его тренироваться? Увидим, а пока можно посмотреть видео лучшего момента карьеры этого игрока на YouTube по запросу *«me doing Britney ESWC»*.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ ДОРОЖЕ

Дожили: совместно с сайтом **GotFrag.com** немецкая организация **ESL** опубликовала рейтинг финансовых вложений в турниры по **Warcraft 3** и **Counter-Strike 1.6** за 2007 год, в котором сама же нескромно и победила. Оценим первую пятерку (в скобках — примерное разделение призовых на WC3/CS):

1 место — ESL — $557 695 (274/283)

2 место — WCG — $223 181 (85/147)

3 место — MBC Game — $123 600 только на Warcraft 3

За 2007 год ESL организовали с десяток турниров, вложив туда больше полумиллиона долларов. На фото — финалы Extreme Masters I.

4 место — ASUS — $106 400 (35/70)

5 место — ESWC — $104 350 (20/84)

Как видите, четвертое место фактически досталось России, а именно — серии турниров **ASUS Open**. Также был проведен подсчет призовых по отдельным турнирам. В CS 1.6 самым денежным оказался первый сезон **Intel Extreme Masters** — $135 тыс., а в Warcraft 3 победил московский турнир **GameX**, пожертвовавший в карманы игроков $61 тыс.

В ГЕРМАНИИ ОТКРЫЛИ ФАКУЛЬТЕТ ЦИРКОВОГО CS

Неплохой фортель выкинула немецкая CS-команда **n!faculty** на шоу-турнире **Intel Friday Night** во Франкфурте: в матче с командой **Hoorai** на **de_nuke** находчивая пятерка весьма оригинальным способом разминировала бомбу.

Трюк на самом деле не новый, но для официального матча весьма удивителен, тем более что за этой игрой вживую наблюдало примерно 1200 зрителей. Суть его такова: пропустив атаку Hoorai на плант A (верхний), n!faculty всем составом рванули на нижний плант, где, выстроив живую башню из пяти игроков, разминировали бомбу через потолок. Прием известен еще со времен видео Pubmasters в исполнении одноименной команды, видео же этого аттракциона небывалой сообразительности смотрите на YouTube по запросу *«faculty defuses through ceiling»*.

ESWC ПРОТИВ ПЕРЕБЕЖЧИКОВ?

В интересное положение попали чемпионы ESWC 2007 по CS 1.6, поляки **PGS Pokerstrategy**. По правилу, установленному организаторами, в этом году квоту на участие

Сменив тег, бывшие PGS остались без квоты на ESWC.

в турнире получили все победители прошлогоднего ESWC, в том числе и PGS. Но последние, как мы писали в одном из прошлых номеров, в полном составе перешли под тег **Meet Your Makers**, а PGS как организация вовсе прекратила деятельность на поприще CS. Тем не менее это никоим образом не убедило организаторов ESWC отдать квоту MYM.

Повозмущавшись, бывшие PGS успокоились, уверовав в свои силы на отборочных играх, а вот некоторые другие команды навострили лыжи на ESWC через пустую квоту PGS. Как выяснилось, на связь с поляками вышел игрок датской команды **mTw** Брайан «Hpx» Кристенссен и предложил PGS все же не оставлять идею со сбором новой команды. Hpx заявил, что ради такого дела готов покинуть свою команду и собрать *«сильнейший состав Дании»* для участия на ESWC. На момент сдачи номера PGS еще думали над его предложением.

DIGITAL GAMES, ИЛИ КИБЕРСПОРТ НА ОЛИМПИАДЕ-2008

Организация **Global Gaming League** намерена засвидетельствовать свое присутствие на Олимпиаде-2008 в Пекине. С подачи GGL и олимпийского оргкомитета параллельно с пятиборьем и прочим хоккеем на траве нас ждет целый турнир под названием **Digital Games**.

Из набранного мелким шрифтом пресс-релиза GGL можно вынести пару нужных нам слов: все круто. Турнир действительно будет, о призовом фонде речи, понятно, не идет, а что касается игр, то это будет *«несколько самых популярных жанров — шутеры от первого лица, спортивные игры, RTS, action/adventure и пазлы»*. Интересно, что вкладывают организаторы в жанр action/adventure, но в остальном нас ждет нечто вроде **World Cyber Games**, только на этот раз в рамках настоящей Олимпиады.

РУБРИКА «КИБЕРСПОРТ»

НА DVD

Роман «Definition» Бут, Сергей «Asfalot» Мандрик

ВИДЕО WARCRAFT 3: ДВОЙНОЙ УДАР ИЗ АЗИИ

В этот раз мы рассмотрим два наиболее проблемных матчапа в **Warcraft 3: The Frozen Throne**. Конечно же, речь идет о противостояниях Орды с Альянсом и нежити с Ордой. По «законам» дисбаланса, в этих парах очень сложно что-либо противопоставить сопернику, зачастую даже когда ваше мастерство на порядок выше. К счастью, организаторы **PGL Season 2**, одного из крупнейших турниров Азии, записали видео от лица лучших игроков мира, где они используют несколько необычные стратегии игры и приходят к единственному достойному результату — победе.

Нашими тренерами станут корейские прогеймеры: **SK.Lyn**, на данный момент сильнейший игрок за Орду в мире, и **Bet.Sweet**, представитель старой гвардии, с колоссальным опытом и неисчислимым количеством кубков. Противостоять им будут знакомый вам по прошлому номеру **TH000** и китайский орк **Xiaot**. Согласитесь, есть чему поучиться. Как обычно, мы предоставим подробные комментарии и анализ происходящего, распишем все нюансы той или иной стратегии и подведем итоги.

CS 1.6: INTEL EXTREME MASTERS 2

За прошедший 2007 год на мировой сцене **Counter-Strike** сформировалась еще одна соревновательная онлайн-лига, отличающаяся от общей массы подобных турниров большим призовым фондом и финалами в офлайне. Речь идет о лиге **Intel Extreme Masters**, проходящей под патронажем немцев из **Electronic Sports League**. На прошедших в сентябре прошлого года финалах первого сезона восемь лучших команд Европы сразились за не столь круглую, но все равно приятную сумму в $92 тыс. Тогда первое место взяли поляки **Pentagram G-Shock**, которые с тех пор успели еще раз сменить название, а затем вовсе перешли под крыло **MYM**.

В новом сезоне призовой фонд вырос аж вдвое, и после отборочного этапа уже определились восемь финалистов — среди них оказались шведы **SK** и **fnatic**, немцы **Mouz** и **aTTax**, заокеанские гости **Made in Brazil**, корейцы **eSTRO** и наша команда **Virtus.pro**.

Ретроспективу первого сезона и перипетии отборочных игр ко второму читайте в материале Сергея Мандрика. А в следующем номере — разбор финалов, которые пройдут в марте в Ганновере.

Zeus (Virtus.pro): «И не говори — сами не заметили, как уже в финалы попали!»

WARCRAFT 3: ИДЕАЛЬНЫХ КОМАНД НЕ БЫВАЕТ?

2004 год. Киберспортивный Warcraft 3 трещит по швам от напора двух букв — **4K**. Два крупнейших дуэльных турнира, **ESWC** и **WCG**, выиграли члены одной организации под названием **4Kings**. ESWC досталось корейцу **4K-FoV**, на WCG же игрокам 4K удалось взять золоту и бронзу силами **Grubby** и **ToD** соответственно. Следующий год стал не таким успешным в плане WCG, но в остальном выдался на все сто: золотые медали в других крупных дуэльных турнирах, а также два подряд сезона лиги WC3L на первом месте.

Расформирование Warcraft 3 состава команды **Four Kings** в начале этого года оказалось не просто неприятной новостью. За всю историю элитной сцены Warcraft 3 (как Reign of Chaos, так и Frozen Throne) не было более сильной по составу и амбициозной команды, как 4Kings. Если во времена Reign of Chaos одним из ведущих игроков в мире был британец **4K-Tillerman**, то с эпохой Frozen Throne **4K** перестала быть *«одной из»*, став безоговорочно лучшей. Со знакового для команды 2004 года состав не терпел середнячков, место находилось либо очень хорошим, либо просто лучшим игрокам.

4Kings — униформа не для всех.

ASUS WINTER 2008

В конце февраля состоялся юбилейный, 20-й по счету, турнир серии **ASUS Open**. Помимо традиционных **Counter-Strike 1.6**, **DotA**, **FIFA 2008** и дуэлей **Quake 3 Arena**, на турнире засветился **Counter-Strike: Source 5x5.** Из иностранных гостей мероприятие посетили финны **Excello** (экс-**Cmax.GG**).

На диске вас ждут результаты турнира, фотографии и демозаписи.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

The Hell in Vietnam

Во время игры давите тильду (~) и вбивайте следующие коды:

Cheat.GodMode() — бессмертие;
Cheat.AddAmmo() — дает 500 патронов;
Cheat.FullHealth() — максимум здоровья;
Cheat.GiveAllWeapons() — все оружие;
Cheat.TuneClip() — увеличивает вместимость магазина для активного оружия;
Cheat.TuneGun() — увеличивает скорострельность для активного оружия;
Cheat.GiveAllAmmo() — дает немного патронов для всех стволов;
Cheat.NextMission() — переход на следующий уровень.

The Sims: Castaway Stories

Сочетания клавиш, написанные ниже, работают в любом режиме игры.

Ctrl + **Shift** + **S** — показывает на экране различную служебную информацию вроде счетчика кадров в секунду;

Alt + **Shift** — показывает информацию о выбранном объекте или типе местности под курсором.

Следующие коды также работают во всех режимах игры. Но есть один нюанс: чтобы они заработали в основном режиме Shipwrecked and Single, надо пройти его от начала и до конца честным путем хотя бы один раз. Коды вводятся в консоли, вызываемой сочетанием клавиш **Shift** + **Ctrl** + **C**.

Отметим, что коды с параметрами **on** или **true** отключаются, если вместо этих слов ввести **off** или **false** соответственно. Обратное правило также справедливо.

boolProp dormSpecificToolsDisabled true — дает возможность покупать дополнительные предметы;

boolProp allow45DegreeAngleOfRotation true — позволяет кнопками «.» и «,» вращать предметы на 45 градусов вместо 90 градусов;

boolProp petActionCancel true — можно отменять действия питомцев;

boolprop controlPets true — позволяет управлять животными как обычными симсами;

aging off — отключает старение симсов;

bugJarTimeDecay off — пойманные насекомые могут жить вечно;

kaChing — дает $1000;

motherLode — дает $50 000.

Кодекс войны

Давите тильду (~) во время игры и вбивайте:

cheat10exp — дает 10 очков опыта;
cheat10gold — 10 единиц золота;
cheat100exp — 100 единиц опыта;
cheat100gold — 100 единиц золота;
cheat1000exp — 1000 единиц опыта;
cheat1000gold — 1000 единиц золота;
cheatdefeat — проигрыш в текущей миссии;
cheatheal — максимум здоровья;
cheatvictory — мгновенная победа в миссии;
cheatshadows — добавляет тени для юнитов;
cheatresurrect — воскрешает павших юнитов.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Call of Duty 4: Modern Warfare

В миссии, где мы сопровождаем танк, посмотрите на его ствол. На нем нарисована забавная злая свинья, а над ней красуется надпись *«War pig»* — так в английском языке называют политиков, которые затевают войну просто ради развлечения. — *Максим Лисин*

Crysis

В самом начале игры (когда прыгаешь из самолета) во время полета посмотрите направо. Вы увидите того пришельца, который омрачает тщательно спланированную высадку. — *ordos@e-sky.ru*

Найдите файл **russian.pak** в каталоге **Game/Localized** и откройте его с помощью программы **WinRAR** (лежит на нашем DVD в разделе **Софт/Игроманский стандарт**). Внутри архива проделайте такой путь: **Languages\dialog\suit\male**. Там вы обнаружите фразы для нанокостюма, не вошедшие в игру. — *ment13@inbox.ru*

Penumbra: Black Plague

На уровне «Мануик: Научное крыло А» в компьютере Амабель есть файл **Schmup.exe**, защищенный паролем. Пароль к нему такой: **xor451**. Файл на деле оказывается игрой времен «Спектрума».

Этот же пароль подходит и для архива с именем **super_secret** в папке с игрой. В нем лежат материалы о создании «Пенумбры». — *Аланакян Паруйр*

World in Conflict

В миссиях, которые проходят на территории России (например, «Медвежья берлога»), отыщите на карте какую-нибудь стоянку и присмотритесь к номерам автомобилей. В них зашифрованы ключевые даты холодной войны. Например, НВ 1975 — дата окончания вьетнамской войны, МК 1983 — год, когда Рейган назвал СССР *«империей зла»*, и так далее. — *Вадим Груничев*

Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Небольшая деталь, которую замечают немногие. В системе «Солнце» на небосводе можно отыскать некоторые знакомые созвездия: Орион, Большую и Малую Медведицы. — *belayk89@yandex.ru*

Отель «У погибшего альпиниста»

Когда вам удастся починить генератор и в комнате на третьем этаже отеля появится свет, вы найдете там маленький ключ. Им можно открыть сейф в кабинете хозяина отеля. Возьмите в кабинете стробоскоп и книгу «Коды и шифры».

Далее отправляйтесь в библиотеку. Найдите там маленький вращающийся глобус и примените к нему стробоскоп. Причем курсор мыши при наведении на глобус не изменится. Вам покажут картинки с погибшим альпинистом, на которых крестиком будет показан его маршрут.

Идите к портрету альпиниста. Вам надо нажать на три скрытых точки, при наведении на них курсор изменится на гаечный ключ. Вот список точек.

1. Слева, между маленьким горным пиком и капюшоном альпиниста.

2. Справа, у самого края картины, небольшой горный пик на уровне согнутой руки альпиниста.

3. Верхний конец скального молотка, рядом с веревкой.

После этих действий вам станут доступны несколько забавных фотографий от разработчиков в декорациях игры. — *Алексей Беляков*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

The Witcher

В игре есть возможность быстрой прокачки персонажа. Получив таланты и распределив их, включаем режим медитации. Затем сразу же заходим в меню персонажа и нажимаем правой кнопкой мыши на только что распределенных талантах. Как результат, они нам возвращаются. Снова включаем режим медитации, распределяем таланты и т.д., пока не надоест или не закончатся способности. Так с самого начала игры можно прокачать все бронзовые таланты, а когда станут доступны серебряные и золотые, этим способом можно будет развить и их. — *Алексей Беляков*

Unreal Tournament 3

Rocket Launcher в игре может выстрелить сразу тремя ракетами, но для этого их надо сначала зарядить, что в пылу боя сделать бывает просто некогда. Однако есть способ зарядить ракеты заранее и попридержать их для подходящего момента. Для этого, не отпуская правую кнопку мыши после зарядки ракет, переключитесь на другое оружие — и только тогда отпускайте кнопку. Теперь вы можете использовать любое оружие. Когда подходящий момент настанет, снова берите в руки ракетницу и жмите правую кнопку мыши — из нее вылетят ранее заряженные ракеты. Причем перед тем, как их выпустить, можно спокойно стрелять одиночными ракетами. — *Станислав Ящинский*

Gothic 3

Развив силу вашего героя до 250, вы сможете не платить денег за дальнейшее повышение этого параметра, а главное — не будете тратить очки обучения. Как такое провернуть? Берите пример с орков. Для развития силы у них есть специальный спортивный снаряд: жернов, лежащий на двух брусах. Его можно найти практически в любом городе орков. Подходите и тягайте снаряд, нажав кнопку действия. Как результат — получите 5 очков силы совершенно бесплатно. Повторять можно многократно (в разных городах). — *Иван Иванов*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Пенумбра 2: Дневники мертвецов**», которая в России издается фирмой «**1С**».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию.

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Lost Planet: Extreme Condition, SpaceForce: Captains, Trial Challenge World Tour.

Трейнеры: Crysis, Enemy Territory: Quake Wars, Kane & Lynch: Dead Men, Painkiller: Overdose, Sins of a Solar Empire.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. **Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете**.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка.

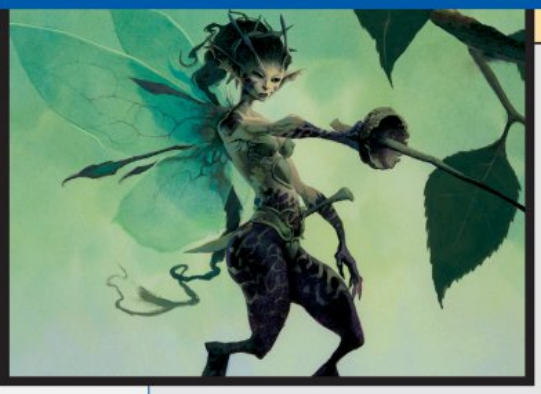
Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «**КОДекс**» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

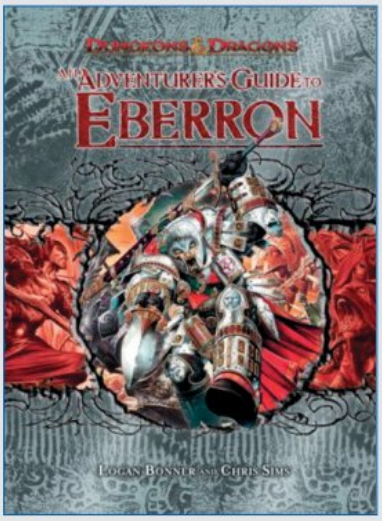
Николай Пегасов
Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons



За три месяца до дебюта **четвертой редакции** Dungeons & Dragons издатель этой ролевой игры Wizards of the Coast фактически прекратил выпуск игровой литературы по третьей редакции. Единственная книга, вышедшая в марте под логотипом D&D, по сути, не привязана к какой-либо ролевой системе. Это **Adventurer's Guide to Eberron** — краткое описание фэнтезийного мира Эберрон для начинающих игроков. Путеводитель рассказывает о наиболее оригинальных особенностях этой игровой вселенной и главных достопримечательностях планеты. Игровых характеристик в описаниях нет — а потому эту художественную книжку можно будет использовать с любой ролевой системой (предполагается, что лучше это делать с грядущей четвертой редакцией D&D). 64-страничная брошюрка продается за двадцать долларов. Дорого? Издатель аргументирует цену большим количеством иллюстраций — вместо игрового дополнения нам предлагается зрелищный альбом.

Magic: The Gathering

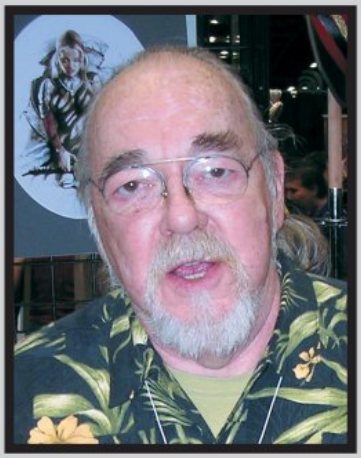
Главным профессиональным событием месяца был **про-тур Куала-Лумпур** (Малайзия), проходивший в формате *Lorwyn Booster Draft*. Его победителем стал внезапно вернувшийся в игру легендарный маг Джон Финкель, уверенно занявший первое место по результатам «швейцарки» и окончательно закрепивший свое превосходство в топ-8. В четвертьфинале ему противостоял Гийом Вафо-Тапа, в полуфинале — Марчо Карвальо, а в финале его не смог остановить Марио Пасколи. Еще одна легенда, внезапно вернувшаяся на профессиональную сцену, Николай Херцог, проиграл в четвертьфинале.

Российский десант в Малайзии и в этот раз показал стабильные результаты. Николай Потовин занял 50-е место, а Эльдар Таги-Заде — 80-е. Николай вновь в призах, и оба заработали дополнительные про-пункты. Не попали во второй день турнира Леонид Богачкин и двое украинцев — Павел Калюк и Павел Малюков.

Чуть менее заметным на этом фоне стал **гран-при Ванкувера** (Канада), проходивший в формате *Extended*. Первое место досталось Полу Чеону и его колоде *Previous Level Blue*. В финале ему противостоял Бенджамин Ландквист и его сине-зеленый *Трон*. Примечательно, что эти же двое играли в финале американского **Национального Чемпионата**, причем с тем же результатом. Аарон Паквет и его магический соратник Марк Боннфой вместе готовились к этому турниру вовсе не для того, чтобы в четвертьфинале играть друг с другом идентичными колодами *TEPS*. Впрочем, и Ландквист, прежде чем попасть в финал, выбил из соревнований своего товарища по команде Зака Хола. Листы колод ищите на диске журнала, как обычно.

Magic Online радует нас своевременным выпуском сета **«Рассвет»** и огорчает переносом на неопределенный срок выхода версии **3.0**. Впрочем, все уже так привыкли к текущей, второй версии игры, что даже как-то не верится в будущие изменения.

Умер Гэри Гигакс



4 марта 2008 года от сердечного приступа в родном городе Лейк-Дженева (США, штат Висконсин) в возрасте 69 лет скончался **Гэри Гигакс** — человек, придумавший ролевые игры. В далеком 1974 году Гигакс в соавторстве с Дейвом Арнесоном выпустил правила **Dungeons & Dragons**, первой в мире ролевой игры. «Подземелья и драконы», четвертая редакция которых выйдет этим летом, до сих пор являются самой популярной настольной RPG в мире, а бренд D&D — одним из самых дорогостоящих в игровой индустрии.

Гигакс изобрел такие известные любому геймеру понятия, как *меч +1*, зелье исцеления или хит-пойнты. Он первым додумался выразить силу, ловкость и ум в числовых характеристиках. Он сочинил фэнтезийные архетипы персонажей, собрав их в классический отряд приключенцев: воин, волшебник, священник и вор. Темные эльфы (драу), бехолдеры, иллитиды, заклинание «файербол» и огромный детализированный мир «Грейхок» (Greyhawk) — все это плоды фантазии Гэри Гигакса.

Среди других свершений Гигакса — основание знаменитой игровой компании **TSR, Inc.**, десятки приключенческих модулей и несколько художественных романов в жанре фэнтези, выпуск революционного варгейма Chainmail (предшественник Warhammer), организация ежегодных игровых фестивалей «ДженКон» (поныне — крупнейший игровой конвент в мире), правила нескольких ролевых систем, запуск первых глянцевых игровых журналов. Но даже если бы его вклад в игровую индустрию ограничился созданием жанра ролевых игр — он уже остался бы в нашей памяти величайшим игровым дизайнером в истории.

Спасибо, Гэри.

vnecomp@igromania.ru

MAGIC: THE GATHERING «ЛОРВИН» И «РАССВЕТ»

■ *Жанр:* **коллекционная карточная игра** ■ *Производители:* **Wizards of the Coast**
■ *Распространитель:* **«Мир фэнтези»** ■ *Сайт:* **www.wizards.com/magic**
■ *Количество игроков:* **2** ■ *Длительность партии:* **от 10 минут** ■ *Язык игры:* **русский**

«Лорвин» и **«Рассвет»** — два сета, объединенных общей тематикой, механиками и игровым миром. Но это еще и новый эксперимент разработчиков «Магии». В текущем игровом сезоне выйдут четыре магических сета. Такое происходит уже не первый раз, но сейчас эти четыре сета распределены на два отдельных блока: по два сета в блоке. А пока блок **Shadowmoor** на подходе, поговорим об уже вышедшем «Лорвине».

Итак, новые механики сетов — *мироходец*, *племенной*, *столкновение*, *перевертыш*, *заступник*, *вызывание*, *укрытие*, *мародерство*, *упрочнение* и *сходство*. Список впечатляет, не правда ли? Всего за полгода мы получили десяток механик и несколько серьезных изменений в правилах. Уж и не припомню такого со времен перехода от **5-й базовой редакции** к **6-й**. И, заметьте, это только первый блок сезона!

Основная тема «Лорвина» — племена, а с добавлением «Рассвета» — еще и классы существ. Теперь важно не только то, что написано в тексте карты, но и то, что в ее типе. Безусловно, и раньше были сеты, посвященные этой теме. Тот же **Onslaught** эксплуатировал племенную идею. А уж давняя любовь магов ко всяким гоблинам, эльфам, мерфолкам и прочим зомби (все это — типы существ) хорошо известна. Однако на таком уровне в MTG это происходит впервые. Практически половина карт связана с темой племен, что приходится учитывать как в *Constructed*, так и в *Limited*-форматах.

Кстати, о *Limited*. Отныне колоды собираются не просто на базе пары синергетических цветов, а вокруг определенного племени. И при этом цвета почти принципиальны. В сочетании черного и зеленого на драфте с тремя бустерами «Лорвина» можно было собрать как эльфов, так и лесовиков. Элементали были в основном красными, но порой превращались в пятицветных. У каждой расы есть основной цвет, а иногда два, как у гоблинов, а также дружественные ей цвета.

А с выходом «Рассвета» стали важны классы. Чародеи, воины и шаманы — это не просто стильное дополнение к расе, но еще и важный игровой аспект карты. Например, те же воины позволяют собирать приличную красно-зеленую колоду. И все эти знания вовсе не станут бесполезными с выходом Shadowmoor. Ведь драфты на национальных чемпионатах 2008 года будут проходить на обоих блоках («Лорвин» и Shadowmoor).

Но и для *Standard Constructed* «Лорвин» оказался вполне удачным дополнением. Помимо вполне ожидаемых племенных колод, вроде эльфов, кискинов (аналог хоббитов) или появившихся с «Рассветом» бродяг, вылезли и довольно неожиданные сочетания. Например, *Маникен* — это черно-синяя колода, основанная вовсе не на контрзаклинаниях (что типично для черно-синей комбинации), а на существах. Ее основная концепция — преимущество по картам, и она весьма успешно противостоит как контрольным, так и агрессивным колодам. А вот возвращение *Dragonstorm* стало полной неожиданностью. Колода немного изменила концепцию и стала существенно сложнее своей предыдущей версии, но и играть ею даже веселее. Небезынтересна и красно-синяя колода, с которой отечественные игроки Николай Потовин и Эльдар Таги-Заде довольно успешно выступили на гран-при Кракова (Польша). Чуть ли не половина российских игроков, участвовавших в турнире, воспользовалась идеей Николая. Но это дела прошлые. А в настоящем нас ждет серия региональных чемпионатов, где глубокие знания и опыт игры *Standard Constructed* являются ключевыми факторами успеха. Так что готовьтесь покорять формат уже в ближайшие недели!

В формате *Block Constructed* ситуация тоже будет интересной. Пока он толком не развит, но уже в ближайшие месяцы там начнется активная жизнь. Безусловно, племенные колоды будут основной темой. Но опытные дизайнеры этим вряд ли ограничатся. Тем более что на этот раз блок Shadowmoor будет частью того же *Block Constructed*, что и «Лорвин». Впрочем, «Лорвин» наверняка будет иметь значение даже в *Extended*-формате. Особенно с учетом грядущих октябрьских изменений, когда формат покинут все блоки до **Odyssey** включительно.

«Рассвет», похоже, станет последним сетом, вышедшим на платформе **Magic Online 2.5**. Если все пойдет по плану, **Shadowmoor** мы увидим уже в версии **3.0**. Впрочем, учитывая неоднократный перенос сроков MTGO 3.0, здесь ни в чем нельзя быть уверенным.

— ***Антон Курин***

Геймплей	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Игровой мир	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Художественный дизайн	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (10)
Качество изготовления	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (10)
Оригинальность	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (6)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★ 9

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Dragonstar RPG**. Спецподборка по ролевой игре в редком жанре фэнтезийной космической оперы.
2. **Dungeons & Dragons RPG**. Официальные приключения для персонажей 10-го уровня опыта.
3. **Beowulf**. Настольная игра по мотивам анимационного фильма Р. Земекиса.
4. **Transformers CCG**. Карточная игра-конструктор по вселенной «Трансформеров».
5. **Axies & Allies**. Дополнение для тихоокеанских кампаний: «Гвадалканал».
6. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Доброго дня, вечера, ночи, уважаемые товарищи! Мы начинаем наш очередной, на этот раз апрельский выпуск «Почты». По определению он считается первоапрельским. Но настроение у меня не шутливое, а самое что ни на есть серьезное, поэтому шуток от меня вы сегодня не дождетесь. И не надейтесь даже.

Да и письма, которые попали в этот номер, не располагают к смеху и веселью. Сегодня мы затронем очень важные темы — такие как геймерскую грамотность, систему оценок и кое-что другое. Впрочем, незачем долго разглагольствовать, пора приступать к делу напрямик.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ой, какие мы все серьезные, прямо-таки Царевичи-Несмеяны. Не подойди, не пошути. Что вы, что вы...

Здравствуйте, мои дорогие читатели. В отличие от унылого Алексея, я постараюсь не омрачать ваше прекрасное, я надеюсь, настроение, а улучшить его. Я не уверена, что лишь одна моя улыбка сможет мне в этом помочь, а посему призову на помощь свое женское обаяние и одну историю из жизни, произошедшую со мной как раз 1 апреля.

Было это еще в то время, когда я грызла гранит науки и училась в институте. Дело было как раз на первом курсе. В тот день я чуть ли не впервые попала в общежитие нашего факультета. Моя сокурсница сказала, что ждет меня днем в комнате №512. Я честно поднималась на пятый этаж; меня уже тогда слегка насторожила вода, стекающая по лестничным клеткам, но я наивно подумала, что так и должно быть — мало ли что происходит в общаге, неизвестно же мне, как там моют полы. Итак, только вхожу я в нужный мне коридор, как на меня обрушивается буквально ведро воды... и раздается дикий хохот. Я, вся мокрая и несчастная, ломлюсь по коридору к заветной комнате, подбегаю к двери с табличкой «№512», стучусь и, не дожидаясь ответа, врываюсь внутрь. Подняв глаза, я обнаруживаю молодого человека, недоуменно смотрящего на меня, но уже начинающего злостно ухмыляться, — это оказалась комната студента старшего курса. Наш диалог был крайне содержательным:

— Упс, а где Оксана?

— А она тут не живет.

— Это комната 512?

— Нет.

— А на двери же табличка...

— А мало ли что весит на двери первого апреля...

— Так где живет Ксюша, где 512-я комната?

— А ты попробуй найди сама...

В общем, спустя пятнадцать минут я все же попала в гости к моей подруге. Оказалось, что, по традиции, каждое 1 апреля народ, живущий в общежитии, свинчивает таблички на дверях, меняя их местами, обливается водой и всячески друг над другом подшучивает. На этом приключения не закончились.

Общежитие располагает одной общей кухней на этаж. Электрическими чайниками в комнате пользоваться не разрешалось. Мы с Оксаной решили попить чай. И доблестно, преодолевая все препятствия, отправились на кухню вскипятить воду. Поставив чайник, мы гордо удалились в свою комнату, а придя через пять минут за кипяточком, обнаружили, что какой-то дивный человек насыпал нам в чайник стиральный порошок и наша посуда, вместо того чтобы встретить радостным паром, поприветствовала гостей мыльными пузырями. Чая попить нам так и не удалось... С тех пор я усвоила одно правило, которому следовала все пять лет обучения, — никогда не появляться в общежитии 1 апреля.

Но хватит на сегодня болтовни за жизнь, пришло время отвечать на ваши вопросы, дорогие мои читатели.

ПИСЬМО НОМЕРА

КРУЧУ, ВЕРЧУ

Привет, игроманцы. Вы в журнале постоянно публикуете материалы, как сделать и раскрутить свой сайт, как создать форум, как заработать на своей страничке... много еще о чем. Не скрою, я все эти материалы читал очень внимательно, огромное количество литературы помимо этого изучил, на форумах по разработке веб-проектов постоянно околачиваюсь.

Но все это дела технические. Я собираюсь сделать портал по компьютерным играм, на манер игроманского сайта. И мне бы очень хотелось, чтобы вы чисто по-человечески ответили мне, стоит ли связываться с этим делом. Есть ли шанс сделать сайт популярным? Слава славой, но ведь и заработать на этом хотелось бы. Как раскрутить такой сайт? Кто будет писать материалы? Есть вообще перспективы, или лучше бросить эту дурацкую идею и заняться чем-нибудь другим?

Геннадий Топорков (г. Казань).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РУБИЛ ПРАВДУ-МАТКУ)

Да вроде бы всегда «по-человечески» все рассказываем. Но если интересует не техническое описание, а, что называется, «базар за жизнь по конкретному поводу», то не вопрос. Думаю, многим будет интересно.

Смотрите сами. Единственное, на чем может более или менее серьезно заработать портал о компьютерных играх, — это реклама. В основном баннерная и контекстная. Рекламировать что попало, правда, не получится. Посетителей, мягко говоря, смутит, если на сайте о компьютерных играх начнет вертеться довольно дорогая XXX-реклама или ссылки на сайты о политике. Так что рекламировать придется строго целевую продукцию: компьютерные игры, железо, другие порталы.

Ниша эта довольно узкоспециализированная, чтобы, как вы хотите, нормально навариться, посещаемость у вашего сайта должна быть немаленькой, возьмем за минимальную отметку 6-7 тысяч посетителей в сутки. С нее начинается возможность более или менее прилично зарабатывать на рекламе, все, что ниже, — вряд ли. Во-первых, во многие специализированные баннерообменные и «контекстные» сети такой сайт просто не возьмут, во-вторых, даже если и возьмут, придется меняться перекрестными ссылками по принципу переход на переход. То есть за один переход с вашего сайта на сайт рекламодателя вы будете получать либо несколько центов, либо 1 переход на свой сайт. Даже при очень высоком CTR (отношение числа посетителей, кликнувших по рекламе, к общему числу зашедших на сайт) в 5-6%, количество пользователей, задействованных в рекламных кампаниях, окажется крайне низким.

А теперь давайте прикинем расходы. Надеюсь, что контент будет уникальным, то есть воровать статьи с других сайтов не предполагается. По минимальным интернет-расценкам копирайт стоит $2-3 за тысячу знаков. Даже если изначально разместить на сайте всего 50-60 статей (хотя этого, конечно, катастрофически мало), по 4-5 тысяч знаков каждая, то только на создание материалов вам до старта придется потратить около тысячи долларов. Часть статей, конечно, можно позаимствовать с других игровых сайтов, если такую возможность предусмотрели владельцы. Некоторые порталы позволяют копировать свои статьи, при условии что вы ставите на них ссылку. Но и тут следует иметь в виду, что «Яндекс», «Рамблер» и Google такие статьи не проиндексируют, а значит, через поисковики народ на ваш сайт приходить не будет, через поисковую оптимизацию эти материалы не раскрутить.

Двигаемся дальше. Расходы на хостинг и нормальный канал доступа тоже не маленькие. Это домашние странички с числом посетителей в районе от 10 до 500-600 человек еще можно содержать на бесплатных хостингах, но как только на ваш сайт станет заходить более 1000 человек, придется переезжать на платный хостинг. Когда в день на вашем портале будет бывать более 5000 человек, готовьтесь ежемесячно раскошеливаться на 400-700 долларов: дальше сумма будет только расти.

Следующая статья расходов — раскрутка. Посетители, которые так необходимы, чтобы подзаработать, из ниоткуда ведь не возьмут-

ся. Их надо привлекать. Регистрация в каталогах поисковиков и поисковая оптимизация статей, конечно, даст какие-то результаты, но сильно на них рассчитывать не стоит. Основной приток людей молодой портал сможет получить только от контекстной рекламы и баннеров. Это около $1000-2000 на начальном этапе и затем где-то по $600-700 на поддерживающем.

Заметьте, что все расчеты ведутся по минимуму, на практике игровой портал может за здорово живешь скушать и в пять, и даже в десять раз больше денег. Новые обзоры, эксклюзивные интервью, реклама (тратить на которую как минимум первый год придется куда больше, чем получать). Только по самым приблизительным прикидкам, на становление серьезного игрового портала, способного не то чтобы конкурировать с лидерами рынка, а хотя бы оттянуть на себя несколько процентов их аудитории, потребуется несколько десятков тысяч долларов.

Сделать то же самое на голом энтузиазме, без серьезных финансовых вливаний практически невозможно. Ну как, достаточно «по-человечески» получилось?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ИСКАЛА ПЛЮСЫ В ОКЕАНЕ МИНУСОВ)

Ох, как все страшно звучит! Ну откуда простому геймеру взять десятки тысяч долларов на создание игрового сайта? Хотя, согласна, без денег серьезный портал про компьютерные игры создать сегодня уже не получится, не те времена. Зато есть замечательная возможность сделать какой-нибудь нишевый проект. Так сказать, узкоспециализированный.

Например, сайт по популярной игре: их, конечно, тоже хватает, но на большинстве статьи лежат ворованные, новости тоже из RSS берутся. Если же писать все тексты самому, ну или привлечь несколько энтузиастов, то по какому-нибудь Call of Duty 4 вполне получится сделать если не лучший, то один из самых передовых сайтов в рунете. Денег он вряд ли много принесет, но хотя бы окупится. Потом этот сайт может заметить и взять под теплое крылышко какой-нибудь крупный игровой портал, там уже и деньги на интересные статьи появятся, и авторов можно будет хороших подыскать.

ПИСЬМО №1

МАГИЯ ПРОТИВ ХАЙТЕКА

Здравствуйте, Старпом и Светлана. У меня к вам вопрос не совсем по играм. Наш мир начал развиваться очень давно. И развился он в то, что мы видим сейчас. Вокруг нас на каждом шагу мы наблюдаем если не торжество, то, как минимум, ре-

Прекрасная снежная композиция, созданная Артемом Цининым.

Реклама

MAGIC The Gathering

Remi Fortier, победитель Pro Tour Valencia с призовым фондом 240000$, по настольной игре Magic The Gathering, ставшей одним из самых модных развлечений среди молодежи во всем мире за последние несколько лет.

19-20 апреля

Компания «Мир Фэнтези» приглашает всех желающих на:

Фестиваль Настольных Игр

ШЭДОУМУР

Посвященный новому выпуску игры Magic.

Все участники турниров, проходящих на фестивале, получат эксклюзивную промо-карту. Новичков ожидают специальные призы. Все желающие смогут научиться играть в настольные игры Magic, Берсерк, World of Warcraft, Dangeons & Dragons. Фестиваль будет проходить в ТЦ "Горбушкин Двор" по адресу: м. Багратионовская, Багратионовский пр-д, д. 7, с 10 утра до 21 вечера. Места проведения Фестиваля в других городах России, Украины и Беларуси и другую полезную информацию смотрите на сайте:

www.mymagic.ru

Коллекционная карточная игра Берсерк

Dungeons & Dragons

World of Warcraft Trading Card Game

Hasbro

Мир Фэнтези

Wizards of the Coast

Licensed Blizzard Entertainment Product

Upper Deck Entertainment

Все эти игры можно купить здесь: Москва, ул. Беломорская, д. 4 (м. Речной вокзал), или через интернет-магазин:

www.cardplace.ru

CardPlace

Предъявителю купона - скидка. Для получения скидки в интернет-магазине введите код: IGM

скидка 5%

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос «Игромании»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

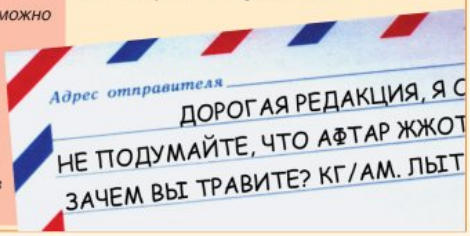
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

■ Если хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), в теме письма укажите «**Картинка для «Игромании»**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом mail (в начале сообщения печатаете слово mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



зультат человеческого гения. От фонарного столба до спутников, пролетающих над нами. Все это — результат изобретения и изучения человеком разного рода наук.

Но что произошло бы с миром, если бы в него вошла магия? Та магия, которую мы знаем из фэнтези-книг, игр, фильмов? Возродились бы драконы, единороги, появились эльфы, гномы, маги...

Смогут ли эти два разных мира слиться в один уникальный мир, или между ними возникнет война? И если так, то какой, по вашему мнению, мир одержал бы верх? На чьей стороне были бы вы?

Анатолий Филлипов.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (КИДАЛАСЬ ФАЙЕРБОЛАМИ)

В чем я нисколько не сомневаюсь, так это в том, что магия решила бы множество бытовых проблем и неудобств. Вот встаю я, допустим, рано утром, отправляюсь в душ, а в это время на кухне кофеек сам насыпается в чашечку, кипяточком заваривается, кубики сахара сами в бокал прыгают, ложечка все это размешивает.

Захотела новую прическу — легкое мановение руки, и вот уже на голове что-нибудь вроде «взрыва на макаронной фабрике», еще один взмах — и элегантное каре, еще чуть-чуть поколдовала, и волосы упаковались в экстравагантный ирокез.

Ну а если серьезно, перспективы открываются огромные. Собственно, о возможных последствиях уже неоднократно писали фантасты: новейшие магические открытия в области медицины, физики, химии, увеличение средней продолжительности жизни, полеты в космос — это лишь малый перечень того, что стало бы возможным благодаря магии.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОВ (ПРИДУМЫВАЛ МАГИЧЕСКУЮ САНТЕХНИКУ)

Дожили, давайте теперь попу магией подтирать: подорвем экономику производителей туалетной бумаги, низвергнем в бездну бумажную промышленность. Лично мне подобное жительство магии и хайтека видится крахом если не человечества, то уж множества государств — точно. Разом рухнет все, подо что сейчас подведена мощная правовая база.

Попробуй найди убийцу, если нет ни оружия с отпечатками пальцев, ни свидетелей (наведен морок), а умерщвление произведено метким запуском файербола в правую глазницу. А воришек как ловить, если они, не взламывая квартиры, начнут магией все прямо сквозь стены утягивать?!

Ну о том, что миллионы людей останутся без работы, даже говорить не стоит, это очевидно. Кому нужна какая-нибудь тонко-химическая промышленность, если любого эффекта от применения препаратов можно добиться магическим путем? Ну а как результат — крах экономики, вакханалия общества и какая-нибудь третья мировая магическая война за передел собственности и сфер колдовского влияния.

ПИСЬМО №2

УНИФИКАЦИЯ ОЦЕНОК

Привет, редакция «Игромании», в частности Светлана и Алексей! Вот какая идея у меня возникла. Каждый номер вы оцениваете множество игр по самым различным показателям: графика, геймплей, атмосфера. Уж не знаю, ссоритесь ли вы друг с другом, какую оценку какой игре поставить, надеюсь, что все же дебаты проходят мирно. Но вот то, что многие геймеры с вашими оценками не соглашаются, — это точно, форум-то я читаю, да и свое мнение по многим вопросам имею, и не всегда оно совпадает с вашим.

А что, если создать универсальную систему показателей, применяя которую можно будет оценивать графику любой игры и сравнивать игры между собой? Сначала мы выбираем все показатели, например, бамп-мэппинг, сглаживание, качество текстур, среднее количество полигонов на одну модель и так далее. Некоторые показатели будут иметь логическую функцию (то есть есть/нет), другие — количественную (модель шейдеров, кратность анизотропной фильтрации, среднее количество полигонов на модель), третьи — качественную (качество текстур, освещения).

Затем разрабатываем систему балльной оценки: для показателей с логической функцией (есть — начисляем определенное количество баллов, нет — 0 баллов), для количественной (в зависимости от вида показателя рассчитываем количество баллов на 1 единицу, сколько есть единиц, столько баллов и начисляем) и для качественных показателей (вот здесь ничего придумать не получается — оценка будет субъективной).

Потом суммируем набранные баллы и получаем конечную оценку. Все, теперь можно сравнивать графику игр! И не будет никаких споров, что этой игре, де, завысили оценку, а этой, наоборот, снизили ни за что ни про что.

С уважением, Ильдар Ансарович Рахимов.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВЫЧИСЛЯЛ И ПРОСЧИТЫВАЛ)

Шутки шутками, а написать программу, которая бы точно подсчитывала число полигонов в кадре, сложность и цветовую палитру текстур, выдавала бы четкую картинку по источникам света, оценивала бы число потоков, бегущих к звуковой карте, — можно. Придется, правда, затачивать ее под каждый конкретный игровой движок, но чего не сделаешь ради истины.

Вот только что толку?! Увы, красота графики определяется вовсе не числом полигонов в отдельно взятой модели, реалистичность освещения лишь отчасти зависит от ко-

личества источников света, число сэмплов мало влияет на качество музыки.

На заре становления СССР, а затем на рубеже 50-60-х годов было немало попыток стандартизировать изобразительное искусство и литературу. До смешного доходило. Государственные дотации получали только те художники и писатели, которые работали по некоему шаблону, соответствующему задачам и целям партии. К счастью, чувство прекрасного практически не поддается точным математическим вычислениям, его нельзя разложить на составляющие. Вроде бы есть два художника, вроде бы учились в одних и тех же школах, вроде бы пишут полотна одними и теми же красками на одинаковых холстах... вот только при виде картин одного у людей замирает сердце, а каракули другого ничего, кроме смеха, не вызывают.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ДУМАЛА О ПРЕКРАСНОМ)

Для меня создание игр всегда было искусством: даже после того, как я узнала о тонкостях процесса. Графика игры — это куда больше, чем просто качество картинки. Это еще анимация персонажей и техники, стилизация текстур и трехмерных моделей, умелое сглаживание углов... много чего еще, что нельзя просто посчитать или отметить «есть/нет». Миллион обезьян, сколько ни заставляй их стучать по клавиатуре, «Войну и мир», увы, никогда не напишут. Для этого нужен талант, а вот он-то учету совершенно не поддается.

ПИСЬМО №3

ГЕЙМЕРСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Приветствую вас, о Старпом Премудрый и Светлана Прекрасная. Хочу поговорить с вами о такой проблеме, как некомпетентность некоторых людей (которых геймерами-то можно назвать с большой натяжкой) в компьютерных играх. О людях, совершенно не разбирающихся в играх. Наверное, в больших городах уже не встретишь геймера, который не разбирается в игровых жанрах, компьютерной графике и так далее. Однако у нас, в провинции, эта проблема довольно актуальна.

Мне лично по горло уже стоят все эти «мастера» Warcraft 3, «знающие», что орки — универсальная раса, которая выносит всех остальных на раз-два. «Эксперты», утверждающие, что PlayStation 3 — самая лучшая и мощная консоль из всех существующих (при этом саму PS3 в руках не державшие, в глаза не видевшие и даже не знающие, какие на ней сейчас есть игры). «Ролевики», слыхом не слыхивавшие о Fallout и серии The Elder Scrolls, зато прошедшие вдоль и поперек весь Titan Quest.

Окончательно добивают хомо сапиенсы, игравшие в Call of Duty 3 (только не падайте со стула) на PC. Это не бред сумасшедшего. Один мой знакомый действительно утверждает, что у него имеется PC-версия третьей части знаменитого шутера. При этом на мои ехидные просьбы доказать существование данного диска он отвечает гордым отказом.

Но вершину моего хит-парада занимает исключительная личность, способная с пеной у рта доказывать, что графика FIFA 08 гораздо лучше, чем в Pro Evolution Soccer 2008, при этом не играя ни в то, ни в это, не видя роликов и скриншотов.

Это, сами понимаете, ни в какие ворота не лезет. Я устал от подобной тупости. У меня уже сил нет объяснять, что в Warcraft почти идеальный баланс и все расы находятся почти в одинаковом положении, а Call of Duty 3 на PC никогда не выходил. Однажды, чтобы наставить друзей на путь истинный, показал им Fallout 2. «Очень похоже на... Diablo», — сказали они мне. Я в ауте. Чувствую, скоро повторю судьбу Джордано Бруно, который сказал людям, что Земля вертится вокруг Солнца, а не наоборот. Подскажите, как быть дальше.

Надеюсь на ваш совет.

С уважением, Димонпром.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОВАЛАСЬ ЗА СТРЕМЛЕНИЯ МОЛОДЕЖИ)

Знаете, Димонпром, я тоже не люблю дилетантов, но ведь можно взглянуть на проблему и немного с другого ракурса. Возможно, люди, о которых вы рассказываете, просто физически не имеют возможности играть. Например, родители не покупают им компьютер, или банально нет денег на новые тайтлы, или ребята так увлечены учебой, что времени на игры не хватает. Но желание быть в курсе событий, иметь хоть какое-то мнение по вопросу у них остается. Вот они и выдают за свое мнение высказывания каких-то других людей: с форумов, из блогов, возможно, даже из прессы.

Было бы здорово, если бы они сами могли играть в игры и сформировать собственное представление о проектах, но раз уж не получается, а очень хочется «быть в тусовке», что же делать? Вы бы с позиции специалиста могли бы помочь им. Если поучать, они, конечно, ощетинятся, словно ежики, но если просто по-дружески рассказать о своих предпочтениях в играх, о том, чем одни игры отличаются от других, какие считаются законодателями мод в различных жанрах, а какие, напротив, получают очень низкие баллы, думаю, проблем не будет.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (УСТРАИВАЛ НЕУЧАМ ВИВИСЕКЦИЮ)

Вот только не надо этих нежностей. Если хочется разбираться в играх, нужно играть, а не воровать чужие мнения. Одно дело, когда геймер, разбирающийся в играх, читает статью в журнале и из рассказанного автором делает осознанные выводы, подходит ли ему данная игра. И совсем другое, когда простофиля нахватался каких-то высказываний по верхам и начинает преподносить их в качестве своей высококвалифицированной позиции. Расстраиваться по этому поводу, конечно, тоже не стоит. Профанов в самых разных областях всегда было, есть и будет куда больше специалистов.

ПИСЬМО №4

ПО МОТИВАМ...

Я приветствую многоуважаемых Светлану и Старпома. Вам часто присылают письма, что, мол, хватит уже создавать игры по мотивам книг и фильмов. На мой взгляд, это очень правильный шаг. Во-первых, не нужно с нуля делать мир и сюжет, а это немаловажно. Талантливый писатель, думается, создаст мир куда интереснее и глубже, чем простой разработчик игр, тем более великолепие мира уже проверено читателями.

Во-вторых, мне кажется, многим захочется побывать тем самым легендарным героем, о котором так много читали, встретиться с полюбившимися персонажами. В-третьих, очень глубоко эмоциональные сцены, прочитанные в книге, будут иметь куда большее влияние на человека, если ты играешь или просто смотришь и видишь их.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, публикация становится практически неизбежной.

«Есть супермен, он сражается со злом. А есть супер-Кляйнер. Он сражается с комбайнами» (с) наш постоянный читатель Никита Бабушкин aka Qif_Qgame.

Получается, мы имеем крепкую платформу в виде мира, сюжета, персонажей. И проверенную популярность данного мира и героев.

Один факт меня опечаливает, а именно то, что большинство подобных проектов провальные (это личное мнение). Но хочется отметить и удавшиеся, это «Властелин колец» (фильм) и «Ведьмак» (игра), вот ради таких редких бриллиантов в море стекла и стоит надеяться на удачные воплощения книг в фильмах и играх.

Dr.GogoL. (Алексей Ляшко).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОБРЕЧЕННО КУКСИЛАСЬ)

Дорогой Алексей, полностью с вами согласна. Если бы режиссеры и разработчики компьютерных игр серьезно относились к своему делу, свет увидело бы множество фильмов и игр по мотивам книг. Вот только жажда халявы, желание срубить легких денег, да побыстрее, подталкивают даже очень талантливых людей относиться к работе спустя рукава.

Если говорить конкретно об играх, их чаще всего убивает тот факт, что они создаются не столько по книгам, сколько по мотивам фильмов, поставленных по сюжету литературных произведений. Лишнее «передаточное звено» все и портит. Одно дело, когда за разработку берется команда, детально изучающая первоисточник, если есть возможность, общающаяся с автором книги, выверяющая все детали. И совсем другое дело, если к малоизвестным девелоперам приходит издатель и говорит: «Ребят, тут через полгодика выходит киноблокбастер, соберет несколько десятков миллионов, давайте подсуетимся и выкатим какую-нибудь стратегию или экшен по мотивам. Напрягаться не нужно, фанатов будет много, так что слепите там что-нибудь, чтобы сцен из кино было побольше, лица героев узнавались, ну вы же понимаете... Денег немного, но вам ведь хватит?»

То есть дело даже не столько в самих разработчиках, сколько в подходе к вопросу: издатель обычно хочет не хорошую игру, а что-нибудь, но побыстрее. Разработчики, чтобы издатель не оштрафовал за срыв сроков, тоже не сильно стараются. А самое ужасное, что подобные игры зачастую очень неплохо продаются: ведь покупают их в основном не хардкорные геймеры, а поклонники соответствующих книг и кинофильмов, а они не так уж требовательны.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РВАЛ И МЕТАЛ)

Это книги-то прекрасный базис для создания компьютерных игр?! Три раза ха-ха. Не надо путать мышку с пальцем! Законченное литературное произведение отличается в первую очередь совершенной и самодостаточной сюжетной линией, отлично прописанными персонажами, идеально выверенной последовательностью их действий, грамотно расставленными литературными акцентами. Иными словами, это отточенный механизм, который рассыплется, стоит только вынуть из него одну-единственную детальку. Убери, допустим, какого-нибудь второстепенного персонажа, и слаженность повествования рухнет.

Создавая же игру по мотивам книги, разработчики вынуждены что-то обрезать, где-то додумывать, как-то приукрашивать. Сюжет в любой игре, даже если он очень интересный и продуманный, всегда выполняет второстепенную роль. Но игра делается ради сюжета, а сюжет придумывается ради интересной игры. А как прикажете перекраивать сюжет под игру, если он уже давно четко определен и заранее известен миллионам поклонников книги? Да они малейшую неточность увидят и сразу начнут вопить, что разработчики-бездари такую идею загубили.

Ладно, когда речь идет об RPG — современные ролевые системы достаточно сложны, чтобы на их основе можно было смоделировать и обыграть практически любой литературный ход. А что делать разработчикам, скажем, шутеров или адвенчур? Они ведь при всем своем желании не смогут загнать все великолепие, скажем, фантастического романа в рамки игрового жанра. Уж если у режиссеров фильмов-то это далеко не всегда получается...

Приведу простой пример. В 2000 году на экраны страны вышел замечательный кинофильм «Момент истины», снятый по одноименному роману Владимира Богомолова. Книгу я до этого не читал, фильм же мне очень понравился. Спустя примерно год я добрался-таки до романа и только тогда пришел в ужас от того, насколько режиссер фильма все упростил и утрировал. Стало понятно, почему режиссера завалили гневными письмами ценители творчества Богомолова, а сам писатель заявил, что не желает иметь никакого отношения к фильму.

Дело в том, что в книге действия контрразведчиков СМЕРШа в тылах Красной армии разобраны с филигранной точностью: каждый характер выписан идеально, по ходу повествования автор приводит многочисленные выдержки из реальных документов, множество деталей и фактов. А в фильме... а что в фильме?! В нем просто невозможно было бы передать все эти тонкости. Даже если снять десятисерийную ленту.

ПИСЬМО №5

КОРЯВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ

Товарищи почтовики, а ответьте мне вот на какой вопрос. Смотрите, многие злословят в адрес геймеров: за компом много сидят, зрение теряют, пятую точку отсиживают, лишние килограммы набирают. При этом в адрес относительно недавно появившейся консоли Nintendo Wii такой критики не слышно. А все почему? Да потому, что система управления играми у нее в корне отличается от того, что было раньше. Не надо протирать стулья и диваны, прокачивая ягодичные мышцы. Можно бегать, прыгать, танцевать...

Так почему же, черт возьми, на PC не придумают ничего похожего? Почему все разработчики зациклились на связке клавиатура/мышь? Ну ладно, иногда еще джойстик или привет из приставочного стана — геймпад. Игровой индустрии, прости господи, уже очень много лет, а манипуляторов для активной игры до сих пор нормальных не сделали. А я был бы не прочь именно побегать по джунглям Crysis или по боевым полям Call of Duty 4, вместо того чтобы апатично возюкать мышкой по коврику да разрабатывать мышцы пальцев левой руки на клавишах WSAD. В чем дело-то?

Евгений Порядин (г. Клин).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ШУСТРО ПЕРЕБИРАЛ НОГАМИ ПО ДОРОЖКЕ)

Начнем с того, что не PC-игры определяли развитие игровых манипуляторов, а скорее, наоборот, манипуляторы напрямую зависели от развития компьютерных игр. На заре геймдева даже о геймпадах и джойстиках на компьютере речи не шло. То есть они, разумеется, были, но особой популярностью не пользовались. PC был рабочей лошадкой, на которой время от времени можно было поиграть во что-нибудь интересное. Разумеется, разработчики именно из этого и исходили: раз есть мышь и клавиатура, под них и нужно затачивать игры.

Поэтому большинство жанров сформировалось, скажем так, под непосредственным влиянием мышино-клавиатурного тандема. Просто представьте себе, что, допустим, не было бы такого манипулятора, как мышь. Вообще. Как минимум развитие жанра RTS и шутеров пошло бы совсем другой дорожкой. В 3D-экшенах еще как-то можно управлять действиями главного героя с клавиатуры, в стратегиях же без мышки не обойтись: даже на геймпаде быстро управлять армией юнитов не получается.

Издатель: THQ ● **Разработчик:** Kaos Studios ● **Издатель в России:** Бука

Апрель
П В С Ч П С В
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30
ASSASSIN'S CREED
ИГРОМАНИЯ
Издатель и разработчик: Ubisoft ● Издатель в России: Акелла

Придумывать альтернативные манипуляторы, безусловно, можно. Многие компании регулярно выпускают что-нибудь разэдакое: велосипедные тренажеры, где кручение педалей имитирует нажатие клавиши «вперед» на клавиатуре. Специальные шлемы, отслеживающие направление взгляда геймера. «Трехмерные» перчатки, позволяющие управлять летательными аппаратами в играх без помощи джойстика.

Основная проблема всех этих изобретений — массовость, точнее, полное ее отсутствие. Во-первых, чтобы новые приборы стали стандартами де-факто для разработчиков компьютерных игр, нужно, чтобы их купила большая часть геймеров. Это чисто экономическая проблема, которую просто так не решишь.

Во-вторых, большая часть API, под которые программируются игры, давно стандартизирована: даже если у каждого игрока появится новый манипулятор, переписать программы будет не так уж просто.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОСТНО КОЛОШМАТИЛА БИТОЙ ПО ЭКРАНУ)

Экономика, тенденции развития... все это, конечно, здорово, но подумайте сами, как играть в те же RTS при помощи «спортивных» манипуляторов. Движениями ног, что ли, рамочкой строения и юнитов выделять? А те же ролевые игры? Можно, конечно, бегать за персонажа самостоятельно, собственными ножками, но попробуйте-ка бежать часов пять подряд, когда нужно полностью зачистить большое подземелье. На беговой дорожке за пятнадцать-то минут выматываешься, пот градом течет.

Вот в какой-нибудь Battlefield я бы с удовольствием побегала с манипулятором Wii, но для этого нужно выводить изображение на огромный монитор или телевизор: обычный экран тут не подойдет, рядом с ним ведь прыгать не будешь, а издали уже ничего не видно. Никакие гироскопы и позиционные системы никогда не дадут той точности наведения какой-нибудь снайперки, как обычная мышка. Под необычные «спортивные» манипуляторы придется создавать особенные, специализированные игры, ныне существующие жанры для этого не очень-то подходят. Видите, сколько проблем разом набегает? Так что совершенно понятно, почему ни разработчики железа, ни создатели игр не стремятся что-то менять в сложившейся ситуации.

Ну и конечно есть еще такая штука, как обычная человеческая лень. Геймеры ведь в большинстве случаев хотят получить максимум эмоций, не затрачивая на это никаких усилий. А тут сидишь себе на стульчике, работают только пальцы, а на экране столько всего интересного происходит.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Есть ли у вас в редакции бывшие хакеры? 7927*9226.**

СВЕТЛАНА: На всякий случай содержим целый выводок маленьких пушистых хакеров. Как только кто-то нам на e-mail присылает очередной вирус или начинает заваливать спамом, выпускаем одного, он быстро вычисляет нехорошего человека, узнает по IP его адрес, и прямо на дом к ничего не подозревающему хулигану выезжает тяжеловооруженный отряд бойцов спецназа, которые тоже у нас припрятаны на всякий случай. Правда, они уже не такие маленькие и совсем не пушистые.

А если серьезно, хакеры у нас не водятся, но людей, обладающих схожими знаниями, хватает. Надо же как-то наши сервера и сайты защищать.

СТАРПОМ: Умные люди не зря говорят, что от сисадмина и кодера до хакера один шаг. Если бы я был коварным хакером и устроился работать в «Игроманию», то рот бы держал на замке. Так что кто его знает, нет ли и среди наших специалистов бывших «митников»?

Поделитесь с читателями, какие неигровые журналы вы читаете? Ни за что не поверю, что круг ваших интересов ограничивается одной лишь «Игроманией». Шуршев Андрей.

СТАРПОМ: Есть такое дело, почитываем на досуге. На сто процентов утверждать не берусь, поскольку поклонники некоторых изданий активно шифруются, но с завидной регулярностью нахожу в офисе изрисованные шариковой ручкой журналы «Веселые картинки» (еще год назад я был уверен, что они не издаются с 90-х годов): Карандаши с рокетлаунчерами наперевес, Буратины с катанами наголо, какие-то Барвинки в бронежилетах, Хрюши с ятаганами.

Но это, конечно, из разряда экзотики. Из ширпотреба в рекламном отделе популярен еженедельник «Теория и практика расклеивания листовок во дворах и подъездах», у верстальщиков нарасхват идут брошюры «13 отличий Quark от PageMaker», авторы ежемесячно штудируют «Основы грамматики и орфографии в полевых условиях», ну а редакторы без ума от «Искусства рукопашного боя».

Здравствуйте, уважаемые сотрудники Игромании! Узнал, что если сидеть за компом более пяти часов в день, то можно очень сильно пополнеть. Неужели мы через несколько лет будем весить кило эдак по 100? 7917*1444.**

СВЕТЛАНА: Это как посмотреть. Вот я, например, на протяжении вот уже более десяти лет провожу за компьютером куда больше пяти часов в день. Если предположить, что я на протяжении этого времени поправлялась хотя бы на килограмм в месяц (что, согласитесь, сущие пустяки), то сейчас должна весить никак не меньше двухсот. Искренне надеюсь, что весы не врут и я хотя бы чуть-чуть полегче.

Нашествие «котов и кошек в домиках» в нашу редакцию продолжается. На сей раз кошак обитает в оборудованном по последнему слову техники системном блоке. Прислал — Александр Зверев (п. Ясногорск).

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я являюсь вашим читателем уже долгое время, и у меня такой вопрос: зачем в игре Crysis сделали настройки Very High, ведь на них не поиграешь ни на каком железе, разве только на системе Пентагона, но вряд ли они согласятся! С уважением, Александр Зайцев.

СТАРПОМ: Есть такое замечательное понятие, как запас прочности. Чтобы веселые вояки не дербанили противогазы во время химической атаки, их делают из толстой резины, которую руками ну никак не разорвать. Чтобы шустрые блондинки не ломали каблуки на каждой кочке, в них (в каблуки, а не в блондинок) ввинчивают стальные болтики. Чтобы злобные геймеры не отворачивали головы джойстикам, в их конструкцию добавляют стальные кольца и пружины. С некоторыми играми все точно так же: если создатели надеются, что их творение проживет чуть больше, чем неделю после релиза, то и запас прочности игре делается с заделом на будущее.

СВЕТЛАНА: Ну почему же только Crysis? Помнится, в свое время Quake тоже отказывался запускаться на самых совершенных компьютерах, однако прошло с полгода, и железо догнало программный код. Потом то же самое случилось с Unreal. Перехлест технологий происходит почти всегда, когда выходят революционные с точки зрения графики игры.

Бывает такое, что нужно написать рецензию, а пройти в игре какое-то заковыристое место вы не можете? Например, когда играете в квест? Или в какой-нибудь сложный экшен? Тогда в ход идут читы, или вы сразу проходите игры на низком уровне сложности? Санек.

СВЕТЛАНА: Смотря какие игры. Авторам, пишущим рецензии, положено проходить все на максимальном уровне сложности, а лучше несколько раз на разных уровнях. Ну а когда играем для себя, тут чего только не случается: и почитерить можно, чтобы проскочить какую-нибудь особенно нудную локацию, и уровень сложности снизить.

Когда появился на свет ваш журнал, и какая игра была темой номера? Заранее спасибо, Виталий Середников.

СТАРПОМ: Страшно сказать, первый номер «Игромании» появился на свет в сентябре далекого 1997 года. Никаких тем номера тогда и в помине не было, а практически весь объем журнала занимали различные гайды и прохождения. Самым объемным в первом номере, если ничего не путаю, был солюшен по Redneck Rampage. Прекрасно помню, что у меня возник затык на предпоследнем уровне игры и пришлось покупать «Игроманию»: из нее и узнал, что проход, оказывается, скрыт за часами в одной из комнат.

Приветствую вас, Прекрасная Светлана и Суровый Старпом. Вопрос нескромный, но волнующий. Были ли ссоры между редакторами по поводу игр? 7911*3311**

СВЕТЛАНА: О, и еще какие! Как сейчас помню, как за год до выхода Lada Racing Club, когда по игре были только красивые арты, истинный поклонник отечественного автопрома Старпом пытался доказать кому-то из редакторов, что ну хоть эти-то гонки от отечественных девелоперов просто обязаны выйти хорошими. Помню, как на него в недоумении смотрели остальные редакторы и авторы, недоумевая, с чего бы вдруг такая уверенность, пытались переубедить несчастного, что ничего хорошего от игры ждать не следует. И как же потом Старпом пытался вырвать отсутствующие на гладко выбритом черепе волосы, когда игра наконец вышла.

СТАРПОМ: Сор из избы метут в совок, а не через парадный вход! Помню, был грешен, питал заочную любовь и тлил надежды на «Ладу», но то дело прошлого. Волосы, кстати, рвал я задолго до релиза, сразу после того, как увидел техно-демку игры, — уже тогда все стало яснее ясного. Но что расстроился, то верно.

Впрочем, не ты ли, милая Света, с дикими воплями врывалась в онлайновый отдел, требуя поставить Guild Wars: Factions не меньше «десятки»? Или забыла, как тебя отпаивали чаем с лимоном и объясняли, почему это не 10, а лишь 8,5?

Но это все эпизодические случаи, обусловленные обычно тотальным недосыпом или острым передозом игр. Как бы ни хотелось поглумиться, но во мнении по подавляющему большинству выходящих игр авторы или редакторы журнала более или менее сходятся.

Кто, как и когда придумал логотип «Игромании»? 7915*3120**

СТАРПОМ: Нынешний логотип «Игромании» появился в одну из холодных январских ночей 2000 года, когда редакция доблестно заканчивала трудиться над выпуском февральского номера. Буквально за сутки до того, как сверстанные странички журнала (на «болванках») вместе с курьером должны были отчалить в сторону зарубежья, великий и могучий Денис Давыдов, занимавший тогда пост главного редактора «Игромании», звонко ударил кулаком по клавиатуре и объявил: «Нам нужен новый логотип!»

Причина такого решения была более чем оправдана. Дело в том, что буквально за номер до этого (№1 «Игромании» за 2000 год) произошла кардинальная смена политики и формата журнала. Из солюшенно-гайдового он стал более или менее походить на ту «Игроманию», которую вы читаете сейчас. Безусловно, с тех пор утекло много воды, качество и форма подачи материала менялись многократно, но фундаменты основных рубрик были заложены именно тогда — на рубеже 1999 и 2000 года. «Новостной меридиан», «R&S», «Мастерская», «Вскрытие», «Железный цех», «Кодекс», «Вне компьютера» (тогда рубрика называлась «Карты, кубик, два стола»), «Киберспорт». В первом номере 2000 года изменить логотип банально не успели, но ко второму нужно было изловчиться любыми силами.

И тем не менее даже при работе над номером 01/2000 времени катастрофически не хватало: готовились эксклюзивные материалы, дописывались «горячие» статьи, уже подошло время сдачи, а логотипа все не было. В срочном порядке в редакцию был вызван мега-человек — суровый и необычайно талантливый дизайнер-креативщик Андрей Казанджий, который целую ночь корпел у монитора, а к утру выдал финальную версию новой обложки и ту версию логотипа, которую вы видите в «Игромании» и по сей день.

МЫ В СЕТИ

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru** с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.*

1. http://supergamers.my1.ru — сайт, созданный для общения геймеров на игровые и околоигровые темы.

2. www.left4dead.do.am — русский фан-сайт игры Left 4 Dead. Новости, видео, скриншоты и арт.

3. http://orangebox.clan.su — сообщество фанатов игр из серии Orange Box. Видео, карты, моды, картинки, обсуждение на форуме.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот так, с шутками и прибаутками, мы подошли к концу. Смотрю на Алексея и вижу, что настроение у него слегка повысилось, вон, даже улыбнулся мне сквозь усы. А значит, не все еще потеряно, жизнь продолжается, и надежда на светлое будущее у нас остается. Засим позвольте откланяться, мои дорогие читатели. Всего доброго, до новых встреч.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Да уж, улыбнулся. А все оттого, что вспомнилась мне история, не так давно произошедшая с тобой, милая Светочка. Эта картина прямо-таки стоит у меня перед глазами. Наверняка еще помнишь, как мы шли с тобой в нашу любимую редакцию, когда ты умудрилась надеть новые светло-голубые джинсы, причем совсем не по погоде. И как ты лихо поскользнулась в уже начавшем таять снеге и рухнула пятой точкой в центр лужи. Однако рассмешило меня не это. Я тебя тогда даже пожалел. Но скажи, пожалуйста, зачем ты позже, когда мы подошли ближе к зданию редакции, проходя по очередной, правда, уже относительно чистой луже, вздумала сказать: «Лучше б я здесь упала?» Ведь известно, что слова материальны... Что вы думаете, товарищи, не успела она это сказать, как приземлилась в эту самую лужу.

Правда, после этого я вспомнил, как однажды, когда ехал с друзьями на дачу, а дело было уже достаточно поздно, попросил товарища как-нибудь в ближайшем будущем показать мне, как правильно менять колеса на автомобиле. Никогда сам этого не делал. Так вот, не прошло и пяти минут, как наша машина влетела в какую-то яму и мы пробили колесо... Пришлось осваивать науку шиномонтажа в полной темноте и на скорую руку.

Ну все, пора прощаться. Гуд бай, товарищи. Следите за своими словами и не бросайте их на ветер. ■

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 25 МАРТА

ТРАДИЦИОННЫЙ АПРЕЛЬСКИЙ ВЫПУСК

ВРАТА МИРОВ

ВСЕЛЕННАЯ «ЗЛОВЕЩИХ МЕРТВЕЦОВ»

МЫ ДОКАЖЕМ, ЧТО ОНА СУЩЕСТВУЕТ!

ВИДЕОДРОМ

СЭМ РЭЙМИ

ЗЛОВЕЩИЙ МЕРТВЕЦ НОМЕР ОДИН

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

БУДНИ КАМЕННОГО ВЕКА

ВЛЕЗЕМ В ШКУРУ ПРЕДКОВ?

ВРАТА МИРОВ

ПОЛУДЕННОЕ БУДУЩЕЕ

ВСЕЛЕННАЯ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КОМЕДИЙНЫЙ ТРЭШ-ТРИЛЛЕР

ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ 2

(Evil Dead 2, 1987)

А ТАКЖЕ:
- ПЕРЕДАЧА С УЧАСТИЕМ ЛЕОНИДА КАГАНОВА И СЕРГЕЯ ЧЕКМАЕВА, ПОСВЯЩЕННАЯ ИНОПЛАНЕТЯНАМ
- ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ, РОЛИКИ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ
- ПЕРВОАПРЕЛЬСКАЯ ВИДЕОПОДБОРКА

А ТАКЖЕ:
- «АРСЕНАЛ»: МИНЫ
- «БЕСТИАРИЙ»: СОБАКИ
- «ЕСЛИ БЫ»: ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ПОПАЛИ В... ФИЛЬМ?
- МИСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ ДЖЕРОМА К. ДЖЕРОМА
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

и множество других материалов

ЭКСКЛЮЗИВНАЯ КАРТА ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОННОЙ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ

«БЕРСЕРК»

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

Круглый — значит крутой!

текст и иллюстрации: Сергей Лянге

Если оценивать или систематизировать героев игр не в скучных, набивших оскомину системах, а приложить чуточку фантазии, то вполне возможно появление новых, логично построенных вариантов классификации. Например, по признаку геометрической формы главного героя.

Начало время

Когда компьютеры были большими, разработчики игр — неопытными, а графических библиотек не существовало в принципе, простые геометрические примитивы были единственным доступным инструментом для отображения всех и вся. Один из самых простых примитивов — круг. За примерами далеко бегать не надо — просто посмотрите на окрестные страницы.

Но не кругом единым живет и пребывает мир виртуальный. Очень скоро наш шарик стал бугристым. Обзавелся позитивным ротиком и оброс где рожками, где щупальцами, где одноглазом, а где вообще всем сразу. Мутации продолжаются и по сей день, совмещая несовместимое.

Круг 3D

Если заглянуть вглубь истории, то мы легко сможем найти следы протокруглогероя. Это не кто иной, как наш отечественный душка Колобок. Вдаваться в сложные перипетии его биографии и рецепт приготовления не будем — оставим это на откуп телевизионному мусорному производству. Важно, что протокруглогероем был именно он — великий круглый абсолют, сочетание мощного разума, идеального вестибулярного аппарата и лаконичной формы.

До сих пор никто из отечественных разработчиков не отважился увековечить его в какой-нибудь игре, что несколько обескураживает. А ведь случай неординарный — любой жанр к лицу. Хотя, наверное, лучше не стоит — пусть останется что-то святое, нетронутое. Да и не смогут они.

Разносторонняя натура

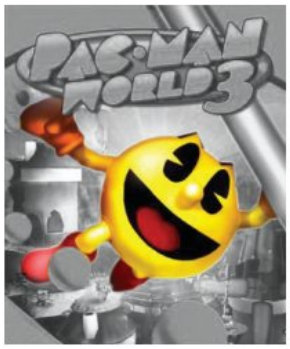
Оглядитесь вокруг — эти круглые бестии преследуют нас самым наглым образом: прогуливаетесь ли вы по улицам или смотрите телевизор, водрузив свое натруженное тельце на любимый диван; продираетесь ли сквозь плотный слой гоблинов в столичном метро; слегка нетрезвым взором окидываете яркие огни рекламных щитов в период рождественских праздников — везде они, колобки. Люди внимательные не могли не заметить завуалированный захват целой группы компаний сплюснутыми кругами. Что уж говорить про банковскую систему.

Но для нас с вами интересны их электронные воплощения. Сколько я ни напрягал память и всевозможные базы данных в своем мозгу, но все же с некоторым огорчением обнаружил незначительное число положительных итераций круглого. Буквально несколько.

Притягивать за уши все круглое и овальное мы с вами не станем — это слишком даже для автора этой статьи. Понимаете всю серьезность? Сразу выкинем все спортивные игры, боулинги, бильярды и прочее, где круглый важен как никогда, но полноценным и самодостаточным объектом не выступает. Исключение сделаем лишь для пинбола. Чем не вариант положительного героя, который позитивно и радостно обстукивается о всевозможные препоны и несет с собой совершенно неисчерпаемый заряд бодрости и хороших эмоций?

Круглонашествие добра

Pac-Man (1980)



Это самый значимый круглый герой за всю историю электронных развлечений, которым в прошлом году исполнилось 40 лет. В чем секрет? Какие тайны скрываются за этим безжалостным ртом, за этим всепоглощающим чревом, за этой ужасающей слепой оболочкой, сметающей все на своем пути?

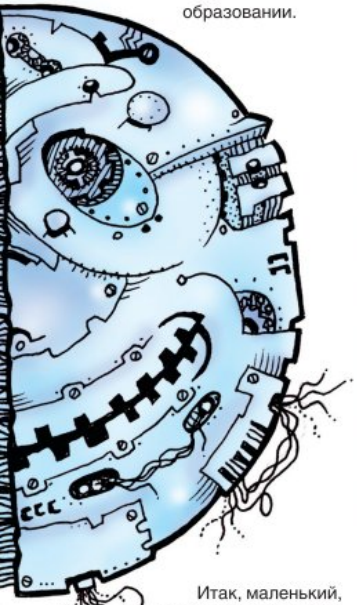
Да никакие. Нет тут никаких страшных тайн и секретов. Он просто тупо круглый. Этот огромный рот харизматичен настолько, насколько это только возможно.

По мнению многих, **Pac-Man** более всех остальных заслуживает присвоения ему пожизненного звания символа всей индустрии, с большим отрывом обходя таких монстров, как Space Invaders и тетрис.

«Pac-Man компании Namco по праву занял первое место в мире аркадных игр, навострив лыжи в Книгу рекордов Гиннесса», — писала в свое время Mainichi Daily News. В Namco тогда намеревались продать около тысячи игровых автоматов с Pac-Man, что рассматривалось как хороший результат. Но за восемь лет было продано 295 тыс. автоматов. Автор проекта — Тору Иватани (Toru Iwatani), штатный сотрудник Namco, — взял за основу формы персонажа пиццу.

Starquake (1985)

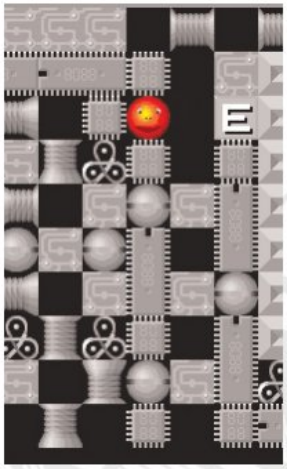
Кто в глаза не видел Spectrum, не паял, обжигая пальцы, «Пентагон», не перекраивал в отечественном телевизоре RGB, не грузил с кассеты **Elite** или **Laser Squad**, могут и не знать этого персонажа. Что ж, это не преступление — я восполню брешь в вашем образовании.



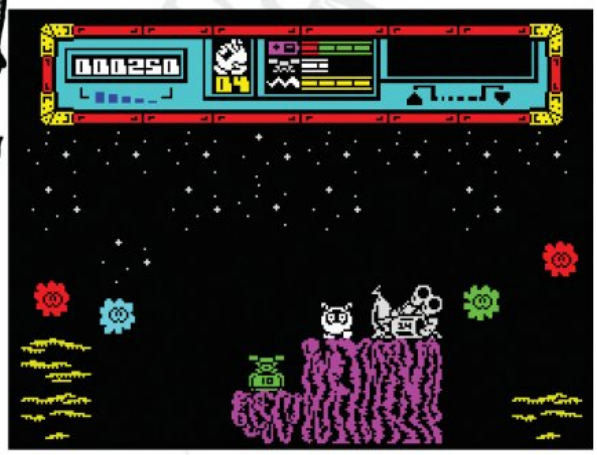
Итак, маленький, испуганный до чертиков космонавт оказался в очень неприятном месте и отнюдь не по своему желанию. Его корабль потерпел крушение на подлете к родной системе. Главная задача — собрать недостающие для ремонта блоки и донести их до разбитого космического аппарата. Откуда на чужой планете взялись запчасти именно к этой модели корабля, история умалчивает, а в то замшелое ныне время никто подобными вопросами себя не утруждал. Второй по счету, но не по ценности целью было выживание любой ценой, так как окружающий мир с родной планетой незадачливого астронавта ничего общего не имел — тут кусали, ели и убивали.

Starquake — один из лучших платформеров своего времени (1985): многоуровневый, наполненный секретами, бонусами, телепортерами, монстрами и драйвом. И, вопреки аппаратным возможностям Sinclair, имевший отличную картинку — лаконичную и четкую.

Supaplex (1991)



Самый харизматичный герой среди игр практически вымершего класса мирных диггероидов. Играя за некоего краснокожего круглобока, вы должны были собирать определенные детали, необходимые для перехода на другой уровень. Все как обычно (обычно сейчас): роняем камешки на головы противников и стараемся, чтобы такой же объект не попал по вашей собственной.



Кстати, если кому-то захочется освежить ощущения, то вот адрес, где собираются на шабаш энтузиасты-супаплексоманы: ***www.newsupaplex.pp.ru***. Здесь много вкусного, включая обновленную версию игры.

Katamari Damacy (2004)

Игра-жемчужина, бусинка счастья, наполненная внутренним светом. Казалось бы, что может быть занимательного в скатывании мусорного кома? Ан нет — затягивает так, что за уши не оттянешь. **Katamari Damacy** стала объектом своего, особого культа практически сразу после попадания на прилавки.

Сюжет прост как никогда: Король Всего Космоса во время вселенской попойки невзначай уничтожает все звезды на небе и, как правильный и продвинутый менеджер высшего звена, делегирует своему сыну (Принцу, 5-сантиметровому карлику) решение этой проблемы. Для чего тому выдается магический шарик-катамари, к которому липнет любой коснувшийся его предмет, не превышающий размерами сам катамари плюс слой уже налипшего мусора. Начинаем со скрепок, а заканчиваем кашалотами, кораблями и странами.

Вот такой сладкий «Катамари» соорудили поклонники игры. И сладко, и красиво.

Gumboy (2006)

Этот с легкостью морфирующийся персонаж поселился на винчестерах не так давно — и двух лет еще не прошло. В чем его особая прелесть? По сути, это банальная платформенная аркада. Но! Я не знаю, что ели и пили во время разработки Gumboy его чешские авторы, однако то, что они вложили всю свою любовь к играм и огромное количество непревзойденного юмора, — это факт. Надо еще отметить, что, наблюдая со стороны за происходящим на экране, начинаешь потихоньку медитировать.

LocoRoco (2006, PSP)

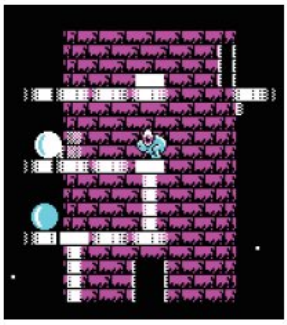
Игра, в которую влюбляешься с первой минуты. И, как это бывает с настоящей любовью, очень сложно словами описать всю пре-

лесть обожествляемого объекта. Просто любишь, и все тут.

Локороки это такие маленькие, разноцветные, желеобразные колобки. Точнее — целая колония колобков, ибо каждый локороко все время ест и растет и запросто может рассыпаться на несколько маленьких кругляшей. Чтобы маленькие живые шарики начали движение, достаточно наклонить их яркий мир в ту или иную сторону — и локороки радостно покатятся в указанном направлении.

Если Gumboy взывает к спокойствию и медитации, то LocoRoco — сумасшедший адреналиновый прилив эмоций, сходный с таковым в Katamari, но в разы сильнее. И я верю, что придет то время, когда уже не Pac-Man, а именно локороки станут символом крутости круглых. Для нас это уже очевидно.

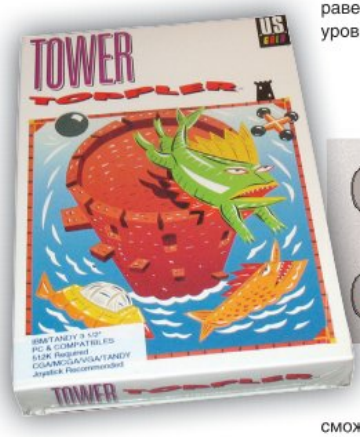
Nebulus (1987)



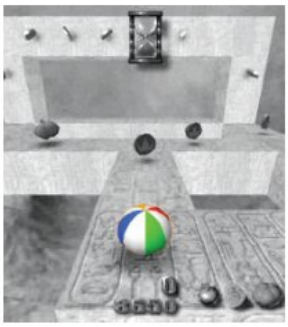
Платформеры были очень популярны на заре электронных игр. Их было много, но не всякий платформер выходил сразу на нескольких игровых системах. Наш же герой вышел на Amiga, Atari ST, Atari 7800, Acorn Archimedes, Amstrad CPC, Commodore 64, Game Boy, IBM PC Compatible, NES, Palm и ZX Spectrum.

Герой игры — одна из мутаций колобка, небольшое зеленое создание по имени Pogo — должен был уничтожить восемь башен, построенных в море таинственными плохими, как водится, для чего-то ужасного и гадкого. Восемь башен — восемь уровней. Между уровнями — бонусное уничтожение рыбок. Башни сложены из кирпича, имеют цилиндрическую форму, по внешней стороне проходят лестницы и платформы, связанные лифтами, иногда встречаются горизонтальные туннели, ведущие сквозь башню на другую ее сторону.

Стоя на месте или перемещаясь, персонаж всегда остается в центре экрана, а все окружение движется вокруг него. На моей памяти это первый случай такого отображения мира. Вторым и последним случаем подобного подхода была игра **Pike**. Но это уже другая песня — грустная.



Kula World (1998)



Лучшая и самая необычная логическая игра для PlayStation и приставок вообще. В главной роли — пляжный мяч, который по странному стечению обстоятельств попал в сумасшедшее измерение, заполненное сложным конструктором из блоков различной величины. Кроме этих конструкций, нет больше ничего — только пугающая бесконечностью голубая пустота.

Гравитацию никто не отменял, хотя работает она своеобразно — вас всегда тянет вниз. Что в этом странного? Ничего. За исключением одного момента. Как только мяч прокатывается на новую грань конструкции, мир сразу выворачивается наизнанку: низ становится верхом, верх — низом или попросту заваливается набок.

Задача проста как никогда — надо докатиться до ключа (или ключей), после чего прикатить мяч к выходу из головоломки, отомкнув этим самым ключом дверь. При этом неумолимо сыпется время в песочных часах, выделенное на прохождение уровня, на платформах масса ловушек и бонусов, угол падения равен углу отражения, более 150 уровней и так далее.

Перестройка (1990)

Сказав выше, что отечественный геймдев не сможет адекватно воспроизвести ни одну из сущностей колобка, я немного слукавил. Все-таки есть одна такая игра, и вышла она на рубежах голодного во всех отношениях перестроечного времени. Собственно, она так и называлась — **«Перестройка»**. Не будем обращать внимание на наивно-сиюминутно-хитрую сюжетную линию, но факт остается фактом — зеленый, лупоглазый, голодный и быстрый. Сейчас мало кто знает, что это за чудо такое в логотипе компании, продающей мелодии, картинки, друзей и любовь по SMS, но в то время «Перестройка» буквально взорвала хлипкие и малочисленные сети отечественного парка PC.

Круговерть зла

В стройных рядах круглых предостаточно господ нехороших с точки зрения морали и прочего ханжеского бреда. Отсюда пошло выражение *«круговерть зла»*.

Звезда смерти

«Звезда смерти» эпически крута и космически сурова. Никто не сравнится с ней ни по величине, ни по размаху. Разве что катамари. Но кто, простите, сможет так неэпически скатать столько всего? Нет, ну если очень постараться... Только зачем? Ведь диаметр первой «Звезды смерти» 160 км, а второй — недостроенной — 900 км.

«Звезда смерти» — самый весомый плохиш. Нельзя сказать *«полицейский дроид почти догнал нарушителя спокойствия — двухметровую «Звезду смерти»*. А вот что-то лирическое вроде: *«Над городом расстелилась мгла, мрачный круг «Звезды смерти» заслонил половину неба. Сегодня мы умрем...»* — вполне.

Где есть «Звезда смерти», там рано или поздно пойдут в дело пушки побольше. Особенно она хороша в игре **Galactic Civilizations** (там она называется Terror Star). Не пришлись тебе по нраву какие-нибудь мандашиванцы — в дело пошел искусственный спутник. Солнышко в расход, планетам коллапс, а мы летим присматриваться к другим соседям — с надеждой, что кто-то еще косо посмотрит.

Проклятая троица

Также стоит отметить еще трех почитаемых мною шаров-антигуманистов.

Во-первых, это любимый многими краснотелый из серии **DOOM** — демонически тупой и упорный, что не мешает ему быть приличным противником. Особенно для тех, кто игнорирует стрейф.

Во-вторых, душка beholder, получивший в русском переводе имя *«злобоглаз»*. С тем же успехом его могли назвать и злобортом, и гадкошаром, и т.д. Пусть это останется на совести переводчиков, важно, что beholder — один из самых страш-

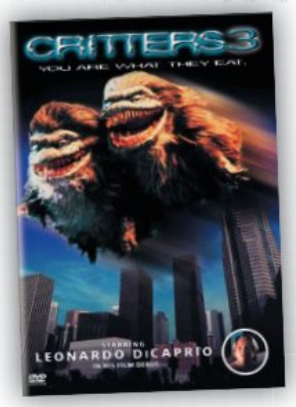
ных противников всех времен и вселенных. Это как раз тот самый заросший по самое не хочу протоколобок, попавший в плохие руки. Плохими руками взращенный и плохому наученный. Что про него только не написано и не нарисовано!

Самая продвинутая во всех отношениях разновидность бехолдера поселилась во вселенной AD&D. С таким колобком лучше вовсе не встречаться, так как обычно после подобной встречи свидетелей не остается.

Царь-бомба из сериала про суперсантехника Марио (если быть точным, из **Super Mario 64**) внешне очень безобидна, смущает только размер. Но если недомерок в красной фуражке попадет в зону досягаемости ее цепких лапок или не дай бог из-за нерасторопности/любопытства окажется точнехонько на траектории ее движения — пиши пропало: лишь только прощальный всхрип *«Марио!»* и измятое поломанное тело у подножия штаб-квартиры серьезного парня с фитилем в голове.

Зубастик

Хочется отметить еще одного некомпьютерного, но тоже очень важного персонажа — зубастика. Просто душка: классическая форма, однозначное восприятие, бескомпромиссная жизненная позиция. А по-голливудски притягательный оскал без труда позволил бы ему построить головокружительную карьеру на ниве продвижения всевозможных зубных паст и порошков.



За одну только фразу, что произнес этот прожорливый шерстяной инопланетный шарик, когда у него на глазах выстрелом из ружья в клочья разнесло его менее удачливого коллегу, вообще стоит присудить «Оскар».

Книгочеям и синеманам

Затронув зубастика, грешно будет не упомянуть и других его сферообразных братьев и сестер. Самый запоминающийся и когда-вырасту-буду-только-как-он-колобок получился у писателя Михаила Успенского в книгах о Жихаре. Конкретно — «Кого за смертью посылать». Несмотря на все старания автора вывести на первый план безбашенного и туповатого героя-человека, главным в связке является Колобок: чертовски умный, расчетливый до жути и титанически талантливый. Прочтите хотя бы одну из книг (лучше всего третью) — не пожалеете.

Что до кино и анимации, то тут как-то грустно. Если не принимать во внимание уродливые с точки зрения картинки и проработанности характера персонажей, то видятся ровно две версии круглобоких.

Корпорация монстров

Одним из двух главных героев мультфильма является зеленокожий бехолдер о четырех конечностях по имени Майк. Он — украшение всего действа. Отсутствие мощных мускулов способствовало позитивному развитию мозга, смекалки и изобретательности. Очень приятный персонаж. Денег бы я такому не одолжил, но попить пива и поболтать о жизни — это всегда пожалуйста.

Смешарики

На удивление захватывающий детский мультсериал. Лично я не пропустил ни одной серии. Продуманный мир, четко прописанные характеры, идеологически подкованный сюжет и... повсюду колобки-мутанты.

Немецкий колобок печален и задумчив. А вы что думали? С такой фигурой далеко не укатишься.

Идеальный, как ни крути

Кругляши настолько хорошо вжились во все сферы человеческого бытия, что становится чуточку страшно: а вдруг разочаруются и уйдут туда, откуда пришли в наш мир — в небытие?

Но это все лирика. Вдумайтесь лучше в эти выражения и слова. Ничего странного не находите?

Рыцари круглого стола
Круглый счет
Круглый дурак/идиот
Круговая порука
Круглый юбилей/дата
Круговая оборона
Округлять
Окружение

ТЕСТ НОМЕР 4 АПРЕЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***contest@igromania.ru*** *или на* ***почтовый адрес редакции*** *с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Кто в первой части Command & Conquer: Red Alert отправился в прошлое и убил Гитлера, создав тем самым альтернативный мир, где СССР покушается на мировое господство?

А. Кейн
Б. Уинстон Черчилль
В. Иосиф Сталин
Г. Никола Тесла
Д. Альберт Эйнштейн

2. Чем так прославилась игра King's Bounty, что спустя 18 лет было решено сделать ее римейк «King's Bounty: Легенда о рыцаре»?

А. Это была первая в компьютерно-игровой индустрии пошаговая стратегия.

Б. King's Bounty была самой первой разработкой компании New World Computing, ответственной за появление вселенной Might and Magic.

В. King's Bounty стала первой в мире мультиплатформенной игрой (она вышла на PC, Sega Genesis, Commodore 64, Amiga и Mac OS).

Г. Она стала родоначальницей целого стратегического поджанра, к которому принадлежит, например, серия Heroes of Might and Magic.

Д. Да ничем не прославилась, просто под руку подвернулась.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Серия игр Penumbra изначально планировалась как трилогия, но из-за финансовых проблем ее сократили до двух частей.

А. Абсолютно верно.

Б. Вряд ли, игра ведь достаточно популярная.

4. Главный герой игры Lost: Via Domus несколько раз появлялся в первом сезоне сериала Lost («Остаться в живых»), но затем бесследно исчез. О том, что с ним стало, и повествует игра.

А. Так и есть, появлялся, но мало кто его замечал.

Б. Ерунда, главгерой игры — совершенно незнакомый нам мужик.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *Your entire life has been a mathematical error... a mathematical error I'm about to correct!*

(«Вся твоя жизнь не более чем математическая ошибка. Ошибка, которую я собираюсь сейчас исправить».)

А. The Matrix: Path of Neo
Б. Half-Life 2
В. Portal
Г. F.E.A.R.
Д. Prey

6. Разговор трех героев.

— Control, could you give us Delta Two's location?

— GID readings are faint. Looks like... the sewer system?

— There's shit everywhere!

(— Штаб, уточните местонахождение отряда «Дельта 2».

— Сигнал очень слабый. Похоже, что они… в канализации?

— Да тут г… повсюду!)

А. Quake 4
Б. Doom 3
В. Gears of War
Г. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Д. Conflict: Denied Ops

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Как зовут главного героя Assassin's Creed (речь не о самом убийце, а о мужчине в современном мире, выступающем подопытным кроликом)?

А. Альтаир
Б. Майкл
В. Кристиан
Г. Десмонд
Д. Имя его неизвестно

Нешкольные линейки

Призы

Трое победителей получат коробочные версии игры **Lineage 2: The Kamael — The 1st Throne** от компаний «**Нетвиль**» и **NCsoft** (45 дней бесплатной игры на официальных серверах Lineage 2; продлить подписку можно в магазине **Direct.COD.ru**).

Еще четверых призеров дожидаются футболки, плакаты и брелоки с символикой Lineage 2.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **test** и пометкой «**Тест 4. Апрель**».

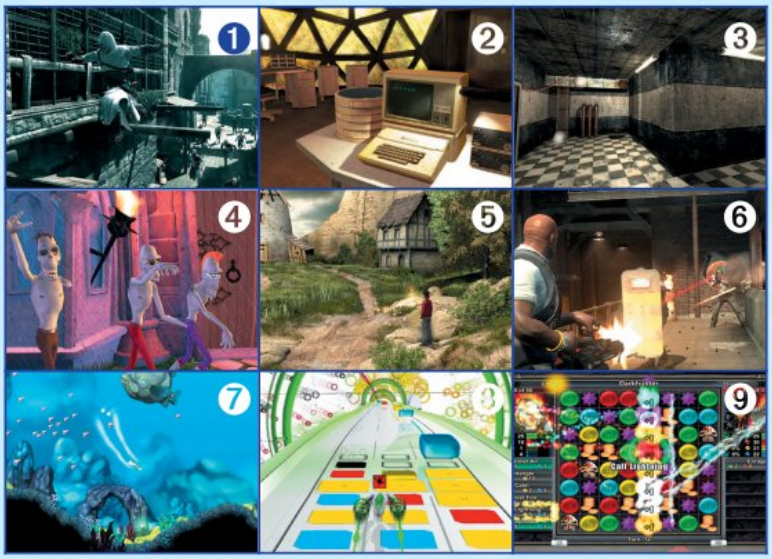
3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 4. Апрель»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКРИНТУРС НОМЕР 4 АПРЕЛЬ

Правила

От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.



Призы

Три пары наушников **Fashion Direct EHP-IE10** от компании **Elecom** (***www.elecom.net.ru***).

Еще четверо призеров получат локализованную версию игры **Assassin's Creed** от компании «**Акелла**».

ELECOM

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***maniascreens@igromania.ru*** с темой «**Скринтурс 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **scr** и пометкой «**Скринтурс 4. Апрель**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Скринтурс 4. Апрель**».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Фотографическая память №4. АПРЕЛЬ

Правила

Вам нужно расставить картинки из игры **Gears of War** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

На дворе у нас как-никак первое апреля, так что приз будет немного необычным. Трое победителей получат USB-шредер (машинка, которая режет бумагу на много-много тоненьких полосок) от компании **Neodrive** (***www.neodrive.ru***).

NEODRIVE

Остальных призеров ждут 4 коробки с игрой **Command & Conquer 3: Ярость Кейна** от компании **EA Russia**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **fotos** и пометкой «**Фотопамять 4. Апрель**».

3) На **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 4. Апрель**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №2/2008

Правильные ответы

1. Д (во всех упомянутых играх немалую роль в сюжете или геймплее играло ядерное оружие).

2. Д (настоящее имя Кейна из игры Kane & Lynch: Dead Men — Адам Маркус).

3. А (в игре Crysis настройки Very high — не самые высокие).

4. Б (The Witcher («Ведьмак») хоть и неплохо продалась в Европе, но самой покупаемой игрой года не стала).

5. Д (цитата из Call of Duty 4: Modern Warfare).

6. Б (цитата из Prince of Persia: The Two Thrones).

7. В (650x1024/(74x60)=150 Кб/с).

Победители

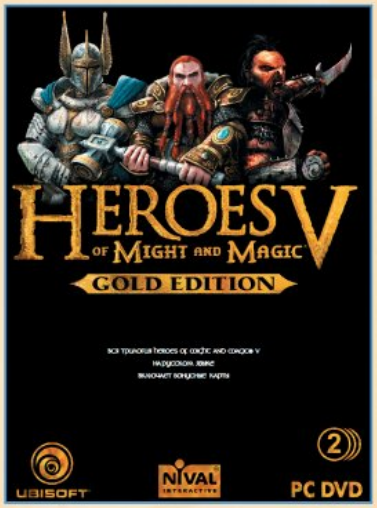
Писем с правильными ответами: 5. Из них 1 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Вячеслав Павлов (Набережные Челны)
2. Владелец телефона 7-922-***-40-68
3. Дмитрий Яковлев (Куйбышев)
4. Павел Иванов (Минск)

Призы

Победители получают коллекционные издания игры **Heroes of Might and Magic 5** от компании **Nival Interactive**.



Скринтурс №2. Февраль

Правильные ответы

1. Hellgate: London
2. Sudden Strike 3: Arms for Victory
3. Legend: Hand of God
4. Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов
5. Crysis
6. The Golden Compass
7. Tomb Raider: Anniversary
8. Team Fortress 2
9. Prince of Persia: Warrior Within

Победители

Писем с правильными ответами: 11. Из них 2 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Евгений Карабут (Москва)
2. Евгений Ильин (Туймазы)
3. Владелец телефона 7-927-***-50-50
4. Сергей Лаухин (Владивосток)
5. Андрей Рейзнер (Дивногорск)
6. Владелец телефона 7-914-***-60-74
7. Станислав Панов (Нальчик)

Призы

Семь коробок с локализованной версией игры **The Settlers: Расцвет империи** от компании «**Новый диск**».

Фотографическая память №2. Февраль

Правильные ответы

(Call of Duty 4: Modern Warfare)

1, 5, 4, 3, 2

Победители

Писем с правильными ответами: 1607. Из них 928 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Владимир Кибальников (Саратов)
2. Тимур Миронов (п. Айхал, Якутия)
3. Владелец телефона 7-908-***-07-22
4. Александр Блохин (Александров)
5. Александр Кириленко (Кемерово)
6. Владелец телефона 7-908-***-90-70
7. Юрий Заздравных (Омск)

Призы

Семеро победителей получают игру **Puzzle Quest** от компании «**Новый диск**».

Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Скринтурс**»: 1 — Lost Duty: Modern Future, 2 — Gears of Mechanicus и так далее.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Вася Пупкин. Бобруйск».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 4. Апрель»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица всех ваших родственников. От каждой семьи принимается только одно письмо.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**», **MANIASCREENS@IGROMANIA.RU** для «**Скринтурса**», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скринтурса», **fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **апрельские** конкурсы принимаются до **01.05.2008**. Итоги будут подведены в **июньском** номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

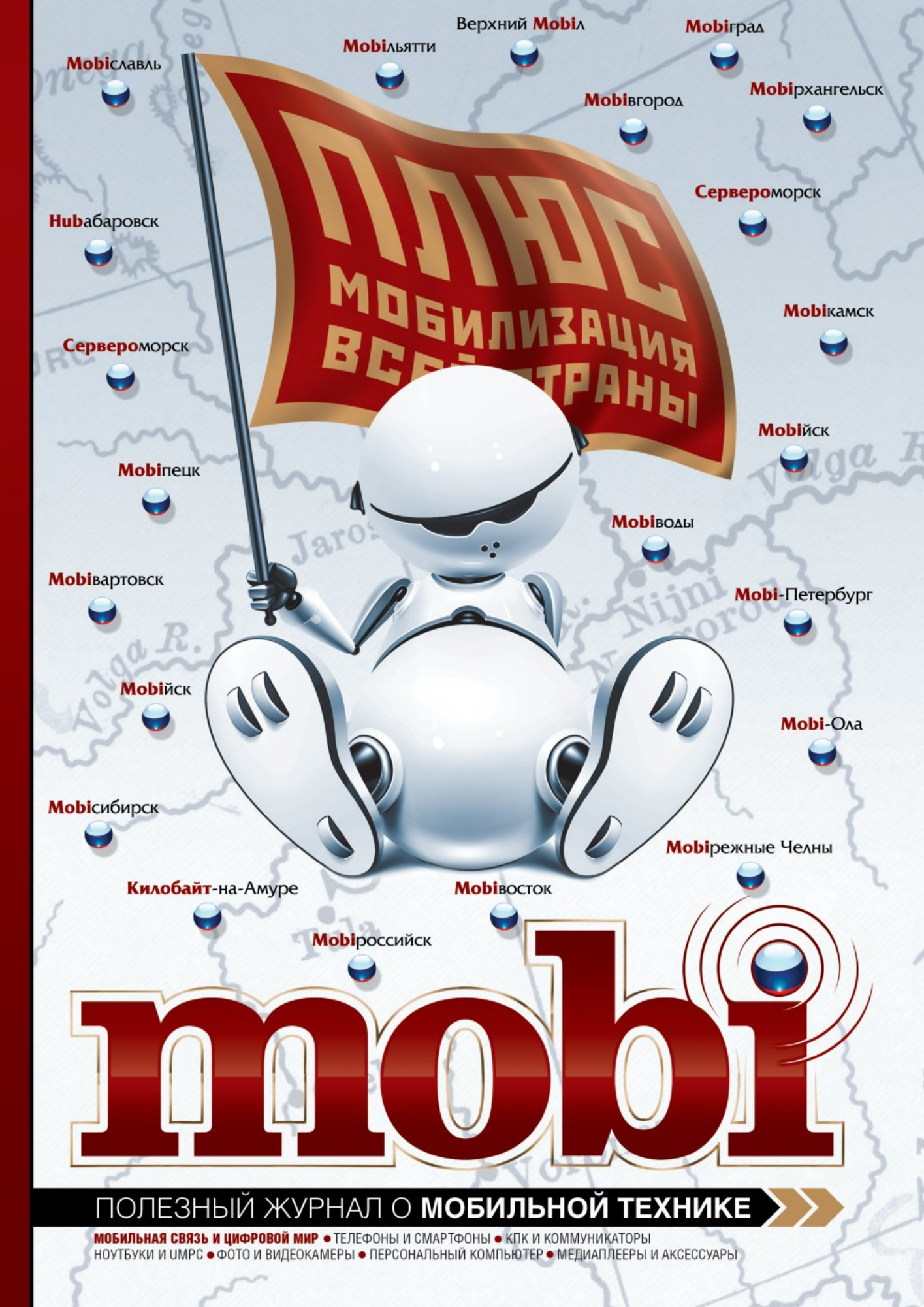
Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».


Верхний Mobiл
Mobiград
Mobiльятти
Mobiславль
Mobiвгород
Mobiрхангельск
Серверо морск
Hubабаровск
ПЛЮС
МОБИЛИЗАЦИЯ
ВСЕЙ СТРАНЫ
Mobiкамск
Серверо морск
Mobiйск
Mobiпецк
Mobiводы
Mobiвартовск
Mobi-Петербург
Mobiйск
Mobi-Ола
Mobiсибирск
Mobiрежные Челны
Килобайт-на-Амуре
Mobiвосток
Mobiроссийск
mobi
ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР • ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ • КПК И КОММУНИКАТОРЫ
НОУТБУКИ И UMPC • ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ • ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР • МЕДИАПЛЕЕРЫ И АКСЕССУАРЫ

GSC GAME WORLD, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР

СЕРГЕЙ **ГРИГОРОВИЧ**

На рабочем столе каждого человека можно найти массу интересных вещей: сюда люди волокут то, что помогает (или мешает) им работать, какие-то безделушки или просто забавные вещицы. Во многом рабочее место — зеркало души человека.

Кто?

Сергей Григорович — человек-компания: он не только основал **GSC Game World**, но и назвал ее своим именем (GSC — Григорович Сергей Константинович). Теперь, тринадцать лет спустя, в списке достижений его компании более десятка игр, которые не нуждаются в представлении: от **«Казаков»** до недавнего **S.T.A.L.K.E.R.** В каждый из этих проектов Сергей в той или иной мере внес свой вклад. Сегодня GSC продолжает развиваться, а мы, в свою очередь, ждем от них новых великих свершений.

Что?

1 Награда с КРИ в номинации «Лучшая компания-разработчик 2007 года». Приятные воспоминания, связанные с годом релиза S.T.A.L.K.E.R.

2 Действующие USB-ракеты из старого доброго **Total Annihilation**.

3 Девочка-ниндзя Касуми (из **Dead or Alive**) — подарок японских партнеров из компании **Tecmo**. Навевает мысли о превратностях восточной культуры.

4 Папки на столе — дизайн-документы новых проектов, которые приносят Сергею.

5 24-дюймовый монитор. Пусть не самый современный, зато идеальный для игры в RTS — любимый жанр Сергея.

6 Распечатка на стекле — даты основных майлстоунов, дедлайны и прочие важные этапы в жизни компании-разработчика.

7 Глобус — постоянно наводит на мысли о реализации плана господства над миром.

8 Ноутбук Ferrari Acer — Сергей во всем поддерживает спортивный стиль, поэтому неудивительно, что его портативным офисом является Ferrari Acer, специальная модель. Замечательно сочетается с часами Ferrari, таким же фирменным мобильником и автомобилем той же марки.

9 Пушка и плакат — сувениры по «Казакам», первому знаковому проекту GSC. Именно благодаря «Казакам» стало возможным запустить такой масштабный проект, как S.T.A.L.K.E.R. и купить Ferrari в гараж Григоровича.

10 Коробки с играми — Сергей первым получает подарочные наборы в руки и оценивает их качество. В офисе есть даже такие раритеты, как китайская подарочная версия «Казаков», японские **«Герои уничтоженных империй»**, релизы на немецком, французском и других языках.

11 Во избежание возможных неприятных последствий бутылка Pepsi была стыдливо спрятана за монитор юристом компании. Несмотря ни на что, Сергей очень любит этот напиток и выпивает его до двух литров ежедневно.

Компьютер FLEXTRON® Quattro Plus на базе процессора Intel® Core™2 Quad работает за четверых!

Первый в России массовый компьютер с четырехядерным процессором Intel® Core™2 Quad.

- Четырехъядерный процессор 4 x 2,4GHz Intel Core™2 Quad Q6600
- Оперативная память 2ГБ DDR2 800MHz
- 500 Гб SATA II жесткий диск
- DVD±RW
- 512 Мб NVIDIA 8800GT - новейший игровой 3D ускоритель
- Card Reader ALL-in-1
- Корпус Thermaltake Soprano VX
- Предустановленная операционная система Microsoft® Windows® Vista®

4 плюса модели FLEXTRON® Quattro Plus:

- Hi-End графический процессор 8800GT содержит 112 унифицированных графических конвейеров - на 80 больше, чем у 8600GT в модели FLEXTRON® Quattro. Игры работают в 4-5 раз быстрее!
- На 256 Мб больше видеопамяти
- На 180Гб больше жесткий диск
- Материнская плата ASUS P5K с полным набором интерфейсов: звук 7.1, 10xUSB 2.0, FireWire (1394), 1GB LAN, eSATA, SPDIF, HDMI

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro Plus сегодня:

Во-первых, четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

Во- вторых, современный Hi-End графический процессор NVIDIA® GeForce® 8800GT изменит ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8800GT обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

В-третьих, операционная система Windows® Vista® Home Premium перевернет Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista® Home Premium содержит Windows® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отражения, плавная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

В-четвертых, компания "Ф-Центр", благодаря сотрудничеству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в компьютере FLEXTRON Quattro Plus не только передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене - 35 990 рублей!

35 990* руб.

* цена на 15.02.08

Адреса салонов-магазинов:
м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2
м, "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Реклама

Единая справочная: (495) 105-64-47 | **Интернет-магазин: www.fcenter.ru**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

Поделись эмоциями!

Новое предложение – ММС за 99 копеек

Ты попал на мегаконцерт или стал свидетелем яркого события? Тебе понравился необычный пейзаж? Увидел забавную жизненную ситуацию? А может быть, ты просто хочешь разыграть друзей?

Не теряй время даром – поделись своими эмоциями! Снимай на свой мобильный телефон и отправляй друзьям и близким интересные и яркие фотографии или видеофайлы через ММС.

С новым предложением от МегаФона это сделать проще – теперь отправка ММС у нас стоит всего лишь 99 копеек (с НДС).

Узнай больше 0575

Предложение действительно до 30 апреля 2008 года.

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации. Реклама. Подробности – в точках продаж и на сайте www.megafon.ru.

МегаФон
Будущее зависит от тебя